168,- Ft

Számítástechnikai magazin

576 KByte

V. évfolyam 3. szám, 1994. március

BUBBA 'N' STIX

Itt a botom, nem disznóláb

KASTÉLY MEGOLDÁS

GABRIEL KNIGHT



SKIDMARKS

Kapcsold az ötödik sebességet!

Legacy of SORASIL

ÜDVÖZLÜNK A XXI. SZÁZADBAN!

MEGÉRKEZTEK A JÖVÔ SZÁZAD SZÁMÍTÓGÉPES KELLÉKEI AZ 576 KByte ÜZLETEIBE.

C64:	1.499.-
AMIGA:	1.499.-

- pisztoly markolatú kar
- 3 tûzgomb
- LED kijelzô
- 6 mikrokapcsoló



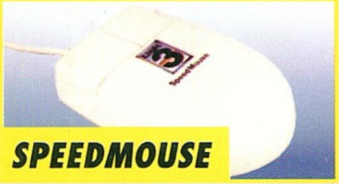


PC:	1.999.-
AMIGA:	1.799.-
C64:	1.799.-

- 9 mikrokapcsoló
- 4 tûzgomb
- kényelmes fogású kar
- auto-fire kapcsoló

AMIGA:	2.999.-
PC:	2.999.-

- maximális érzékenységû
- 2 gombos egér



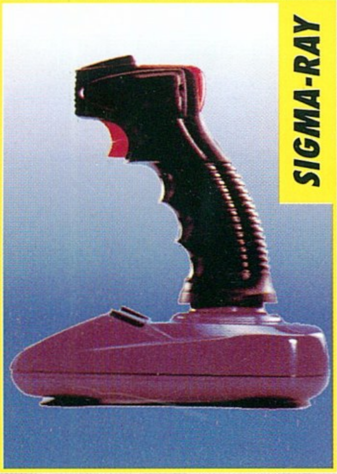


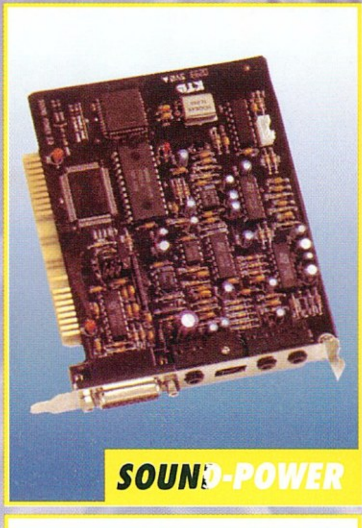
PC:	2.499.-
AMIGA:	2.499.-
C64:	2.499.-
Snes:	2.499.-

- mikrokapcsolós vezérlés
- 6 tûzgomb

C64:	1.599.-
AMIGA:	1.599.-
NES:	1.999.-

- 8 mikrokapcsoló
- 4 tûzgomb
- pisztoly markolatú kar
- LED kijelzôk





PC:	9.999.-

- S. BLASTER kompatibilis
- beépített MIDI Interface
- 2 fejhallgató és mikrofon bemenet

PC:	1.999.-

- a formatervezés magasiskolája
- állítható dölésszögû kar
- kézreálló tûzgombok
- a kar önmûködöen középre pozicionál





C64:	3.999.-
AMIGA:	3.999.-

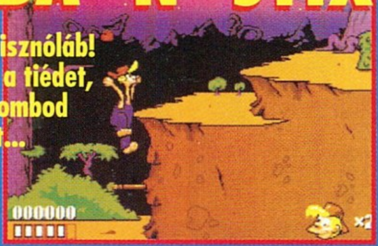
- szabad mozgást segítô extra hosszú kábel
- érzékeny mozgás érzékelô
- repülô és autó-szimulátorokhoz ajánlott

TARTALOM

576 KByte

Üdv a Nagyérdeműnek! Információktól duzzadó márciusi számunk csúcs a maga nemében: félszáz újdonságról olvashattok benne, ha figyelmesen böngészgetitek!

BUBBA 'N' STIX



Itt a botom, nem disznóláb! Markold meg Te is a tiédet, nyomogasd a tűzgombod és élvezd a játékot...

4

SUBWAR 2050



Némó kapitány XXI. századi (rém)látomása valóra válik a PC tulajdonosok számára. Ha ezt Verne megérhette volna...

38

SKIDMARKS



Kapcsold az ötödik sebességet, nevezz be az év versenyébe! Ilyet még nem pipáltál, az tuti!

44

GABRIEL KNIGHT



Még Stephen King is beleremegne, annyira hátborzongató a brilliáns megoldásokat felvonultató thriller-játék.

46

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/3-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.

Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.

576 KByte

"AMIT TUDNI AKARSZ EGY CÉGRŐL DE SOHASEM MERTED MEGKÉRDEZNI..."

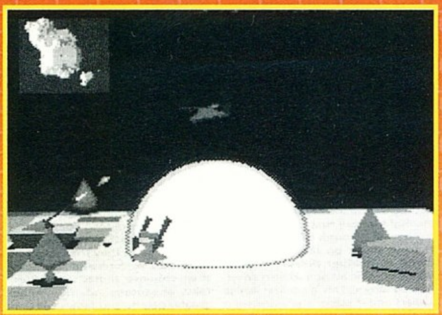
H Í R e K

CORE DESIGN



Úgy tűnik, a Core Design még jóidőre lát fantáziát az Amigára való fejlesztésekben, bár már jobbára csak 1200-esen és CD32-őn indulnak harcba, de ott szőnyegbombázásszerűen dobják piacra anyagaikat - melyek között minden stílus képviselője megtalálható. Egyenlőre csak demo formájában létezik legújabb "bombájuk", a *SKELETON KREW*, de már ez alapján is megállapítható, hogy nem mindennapi alkotás van készülőben. Tipikus a sztori: intergalaktikus háború van kialakulóban, melynek megelőzésére 4 fémpáncélba bújtatott izomkolosszust (köztük egy bombázó csajt) bérelnek fel, akik hősiesen végzik "szecskavágó" munkájukat. A fururisztikus történethez illenek a szereplők is: robotok, cyborgok, mechanikus ölőgépek. Az 5 fémes pálya úgynevezett izometrokus látképű, azaz 45 fokos szögben látszódó 3D-s helyszíneken kell előrenyomulnunk. A játék megjelenése júniusra várható (Amiga 1200 és CD32).

BINARY ASYLUM



Hallott már valaki a Binary Asylum nevű alkotógárdáról? Ha nem, akkor sem kell a szégyentől elvörösödnie, mert egy vadiúj csoportosulásról van szó, akik kifejezetten az Amigára szakosodtak és most készülnek első programjuk kiadására. A mű a *ZEEWOLF* nevet viseli, stílusa pedig egészen egyedi, bár három (h)ősprogramból is táplálkozik: a legendás Virus-ból, a népszerű Desert Strike-ból, legöregebb őse pedig a Thrust. Valójában egy 3D-s polygongrafikás helikopteres lövöldözésről van szó, de azért sokkal több lakozik a programban, mint egy mezei shoot'em up-ban. A helikoptermotívum a Desert Strike-ból ismerős, a Virus-ból azt örökölte, hogy gépünk a képernyő egy fix pontjához van ragasztva és a mozgás érzését a talaj és a körülötte levő tárgyak, objektumok hozzá viszonyított mozgatása adja. A gravitáció legyőzését és az állandó egyensúlyozgatást pedig a Thrust-ban láthattuk legelőször. Akkor tulajdonképpen mi a program sajátja?! A remek játszhatóság, a számtalan önállóan megoldandó harci helyzet és az Amiga 1200-esen eddig még igen ritkán tapasztalt sebességű 32 színű grafika (Amiga 500, 1200).

SILMARILS



A Silmarils nem tartozik a túl termékeny cégek közé, de ha egyszer valamibe belefognak, akkor azt maximális elánnal és erőbedobással teszik. Nemrég már beszámoltunk egy hamarosan megjelenő újdonságukról (Robinson's Requiem), amelyet most még meg is kontráznak! Hamarosan jelentkeznek ugyanis trilógiájuk harmadik epizódjával, az *ISHAR 3*-mal. Hogy lehet ez - kérdezhetitek sokan - hiszen Shandar-t az ördögi varázslót a második rész végén megölhettük?! A magyarázat: varázstudománya segítségével különválasztotta testét és lelkét és csak a teste adta át magát az enyészetnek, lelke új köntösbe (egy gigantikus sárkány bőrébe) bújva visszatér Ishar birodalmába. A játék főbb jellemzői: több mint 100 féle segítőtárs közül választhatjuk ki csapatunkat, 40 féle varázslat áll rendelkezésünkre harcaink során, melyek egy teljesen új "taktikai képernyőről" vezényelhetők le, filmszerűen animált átvezetőképek és jelenetek színesítik az élményeinket, előző részek karakterei újra felhasználhatók. A helyszínek nagyon változatosak, a városi kalandozások mellett dzsungelek, hegységek és katakombák is bejárhatók lesznek a játékban. (PC, Amiga).

MINDSCAPE



Ismét felemelkedőben van a szimulátorok világa, hiszen a kisebb nagyobb cégek sorra jelentetik meg a sebességben, grafikai megoldásokban, extrákban egymást túllicitáló alkotásokat - csak próbáljon az ember választani közülük. Sokan az életszerűséget tekintik vásárlásuk előfelté-

telének, de gyakori az a elvárás is, hogy minél gyorsabban a lényegre, a "lődd sz*rrá a farát"-effektusra térjen rá a játék. Nos, nekik kínál majd maximális élvezetet a Mindscape kiadásában megjelenő *EVASIVE ACTION*. A szimulátor tulajdonságok annyiban ki is merülnek, hogy egy pilótafülke ablakán szemléljük majd az égboltot, de ezen kívül már nem sok emlékeztet a klasszikus stílusra. Persze ez nem jelenti azt, hogy kisebb a játék élvezeti foka - csak más. Mivel a program sebességét a műszerek állandó felügyelése és kezelése nem lassítja, hiszen néhány kijelzőn kívül semmi mást nem kell megjelenítenie, ezért a külvilág sebessége maximális lesz. Négyféle különböző küldetés (1942-től a 90-es évek high-tech világa) közül választhatunk, ketten is játszhatjuk (via modem), saját és az ellenfél szemszögéből követhetjük a eseményeket osztott képernyőn (PC).

CORE DESIGN



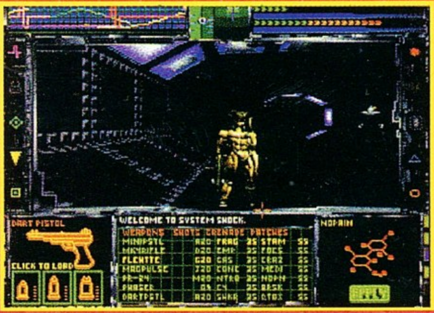
Csak hogy az első hírben tett kijelentésem igazát bizonyítsam (a Core Design és a szőnyegbombázás esete), ismét következzenek ők, méghozzá egy ugyancsak ígéretesnek látszó anyaggal, melynek címe *BANSHEE*, a stílusa pedig shoot'em up. Vegyük a legendás '1942'-t, öltöztessük XXI. századbeli ruhába, adjunk hozzá egy csipetnyi fémes akciót és grafikát, tömörítsük mindezt 6 pályába és már elő is állt az új lövöldözős szupersztár. Az előtörténetből kiderül, hogy a Földön járunk, de egy másik idősíkban - ahol nem voltak világháborúk, ahol a technika fejlődése nem hajlott negatív irányba. Egy földönkívüli diktátor meg akarja hódítani a békés bolygót, de egy bátor repülőgép pilóta, Sven Svardensvart és a hű társa, egy Banshee típusú repcsije felveszi ellene a lehetetlennek tűnő harcot. A játék 6, fentről lefelé scrollozó pályából áll majd, melyek igazi csemegét ígérnek a lövöldözni vágyók számára. Extra felvehető fegyverek, ray-trace-elt aszteroidák és meteorok, állandó figyelmet igénylő akciók, filmszerű átvezetőképek és óriási végellenfelek színesítik a játékot. Megjelenése tavasszal várható (Amiga, CD32, PC).

LUCASARTS

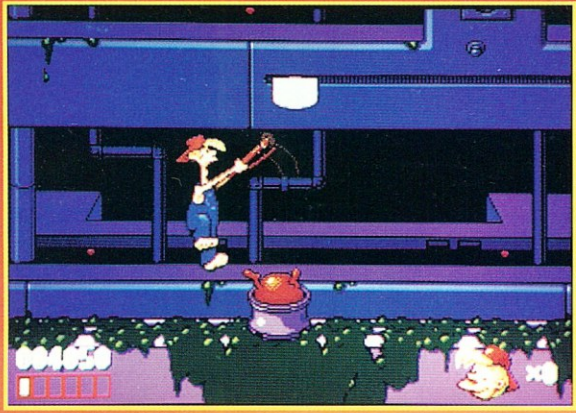


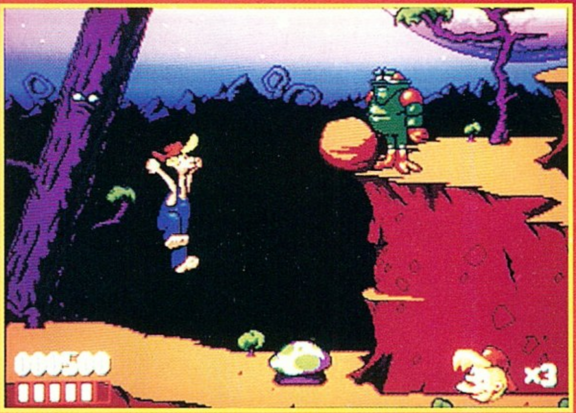
Miért mindig a Jó oldalon álljunk a játékokban - fogalmazódhatott meg a LucasArts alkotógárdájában mikor kiötlötték, hogy *TIE FIGHTER* néven egy igazán 'rossz' X-Wing klónt hoznak létre. Természetesen ez alatt nem a kivitelezést kell érteni, mert az még az X-Wingen is túltesz, hanem azt, hogy a játékban a Sötét Oldalon állunk majd, mint Darth Vader vagy Boba Fett szárnysegédjei. A Star Wars filmtrilógia azon pontján kapcsolódunk be az akcióba, amikor a Lázadók kétségbe esve evakuálják bázisukat a Hoth rendszerből. Zöldfülűként csak mezei Tie-vadászokba ülhetünk, később azonban Tie-bombázók és Birodalmi Rombolók pilótáivá is fejlődhetünk - sőt a játékhoz teljesen új harci eszközöket is kreáltak az alkotók. Minden egyes küldetés több részfeladat megoldásából áll, amelyek szorosan kapcsolódnak az eredeti film jeleneteihez. A grafikai feltupírozásán a hangokra is nagy hangsúlyt fektettek a programozók: több mint 100 (!) digitalizált hangeffektet és párbeszédes részt építettek bele a játékba, amelyhez ezen túlmenően még egy komplett képregény is jár. (PC, CD-ROM).

ORIGIN



Aki valamennyire is ismeri az Ultima Underworld-öt, annak lehet fogalma arról, hogy az alkotógárda új fejlesztése, a *SYSTEM SHOCK* - amely a hírek szerint messze túlszárnyalja az előbbit - milyen megoldásokat fog majd tartalmazni. Hát igen, az Origin szerint sincs megállás a fejlődésben, ezért máris nekilátott egy minden eddigi korlátot áthágó sci-fi játék készítésének. A távoli jövőben játszódó sztori szerint egy űrhajó fedélzetén magunkhoz térve arra ébredünk, hogy egyedüli élőlényként a fedélzeten száguldunk a Föld felé. Az űrállomás főcomputere átvette az irányítást és azzal a tervvel irányítja az űrhajót a Föld felé, hogy átvegye ott is az irányítást (kicsit fura, nem?). Hogy ezt megakadályozzuk, be kell lépnünk a cyberspace-be és a számítógép ellen kell küzdenünk BENNE. A játék veszett grafikával készül, a régi előre/hátra/oldalra nézést a fel és lefelé való látás egészíti ki. A hátterek változatossága nem ismer határokat, a mozgatás sebessége pedig lélegzetelállító lesz. A hanghatások sem lesznek egyszerűek, a digitalizált effektek maximális hangulatot adnak majd a játéknak (PC, CD ROM).





Bubba 'n' Stix

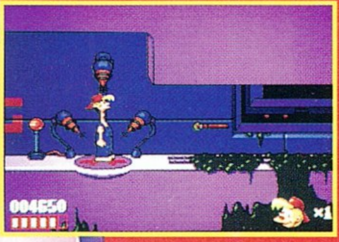
Ennél izgatottabban már rég nem vártam játékra, mint a Core Design által fejlesztett Bubba 'n' Stix-re. Még készítésének legelején (úgy egy éve) volt szerencsém néhány pillantást vetni a játékra - mit mondjak: szerelem volt az első látásra. Végre egy olyan platform játék, ahol nem idétlen bónusz-bigyókat kell gyűjtögetni és nem az ellenfelek fejére kell ugrálni ahhoz, hogy kipurcanjanak, hanem egy kis gógyival kell megoldani mindkét problematikát.

A játék előtörténete enyhén szólva fárasztó, és a végcél elérése szempontjából lényegtelen is, úgyhogy inkább rátérek a lényegre. Bubba segítőtársa a feladatok abszolválásában egy stafétabotra emlékeztető pálca, amit mindig a kezében szorongat és tőle a világ minden kincséért sem válna meg. Kivéve persze, ha gondjai támadnak az előbbrejutással. Ekkor lép be a képbe az addig kézben szorongatott botocska és lép elő furkósbottá, baseball-ütővé, biliárd dákóvá, pajszerré, létrává, bumeránggá, főzőkanállá és még vagy egy tucat hasznos tárggyá. Ez így első hallásra kicsit érthetetlennek tűnik, de a játékkal játszva mindenre fény derül.

Az orrunk előtt piszmogó ellenfeleket jól képen törülhetjük a botocskával, a megmászhatatlan falakon egy kis lyukat keresve beledughatjuk a pálcát, és arra felugorva létraként használva leküzdhetjük az akadályt, stb. Mindezeket 'rövid vagy hosszú 'tűz' + 'joystick ide-oda' kombinációkkal érhetjük el.

Ezek a dolgok persze még nem emelnék ki a platform játékok szürke tengeréből az anyagot, úgyhogy a készítők további ötletekkel is előrukkoltak. Rövid játék után is kiderül, hogy ész is kell a dologhoz, ugyanis mind az 5 pálya (Alien Forest, Space Port, Power Plant, Underwater Zone, Alien Zoo) tele van tűzdelve megoldandó puzzle-elemekkel. Hogyan juthatunk fel például egy magas falon, ha előtte két idegen lény veszekszik egymással, és az istennek sem akarnak odébbállni? Pofonegyszerű! Dobjuk oda az egyiknek a botunkat, mire az jól fejbe kólintja a társát, akinek akkora púp nő a fején, hogy arról elugorva könnyedén feljuthatunk a következő platformra. És miként szabaduljunk ki egy tök üres szobából, ahol csak egy hordó és egy falon levő lyuk a társunk? Mi sem egyszerűbb! A botunkkal billentsük fel a hordót, mire az veszett gurulásba kezd és mögüle elővillan egy nyílás. Kombináljunk csak! Mi lenne, ha a fali lyukba bedöfnénk a botocskát, vigyázva arra, hogy közben a fémhordó nehogy a falhoz lapítson, majd az ekkor kinyíló nyíláson át angolosan távoznánk?

És végül, de nem utolsó sorban a játék egyik legnagyobb erénye a csúcsszuper grafika, animáció és hanghatások. Bubba minden egyes mozdulata rajzfilmszerű, a hátterek élettel teltek, állandó mozgásban van minden a képernyőn. Gyakorta megijedhetünk fáktól, idegen lényektől, tárgyaktól, pedig csak a háttér szerepét töltik be - csak ők sem férnek a bőrükbe, izegnek mozognak állandó jelleggel. Érdemes rövid ideig elszórakozni azzal, hogy akció (dobás, ütés, ugrás) közben kockánként végignézzük a mozgássorokat a 'P' (Pause) gomb nyomogatásával. Élményszámba mennek játék hangulatos zenei betétei is, amin talán csak az apró zörejek, neszek, dobogások tesznek túl. Azt hiszem nem esek túlzásokba, ha kijelentem, hogy minden bizonnyal megszületett az 1994-es év mászkálós játéka a Bubba 'n' Stix személyében. Ha csak teheted, szerezd be - nem fogsz csalatkozni...





ÉRTÉKELŐ

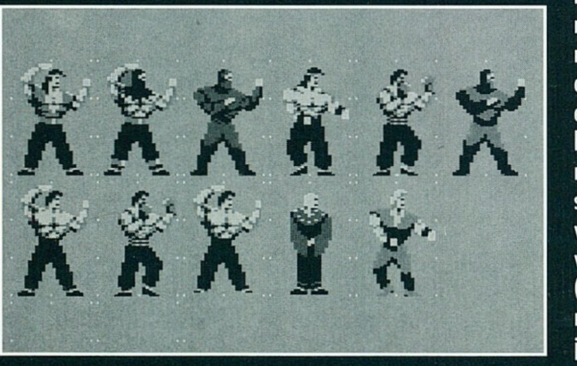
grafika	92%
hang/zene	89%
kezelhetőség	90%
kihívás	80%

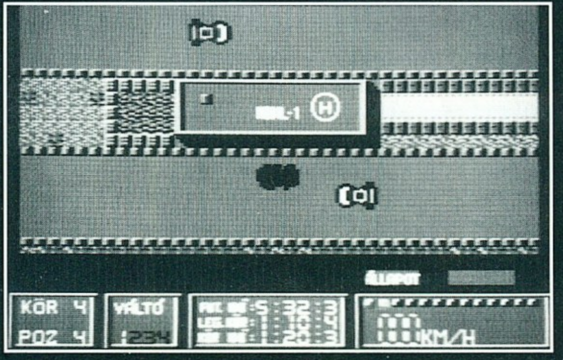
ÖSSZHATÁS 92%

TESZTELVE: AMIGA 576 KByte

VERZIÓK: AMIGA

Mint a rovat fejléce is hirdeti, ebben a hónapban is C64-es fejlesztéseket kapok lencsevégre. Igen, jól olvastátok, C64-es újdonságok! Számtalan hitetlenkedő megjegyzést kaptunk annak idején, amikor a Kastély és a Tetris kiadásába belevágtunk, hogy biztos beletörik a bicskánk, nincs már kereslet erre a géptípusra, ki venne MAGYAR készítésű és kiadású programot, meg ilyesmik... Azt hiszem a jóval 1000 példányon felüli eladási adatok bizonyítják ennek ellenkezőjét. Ma Magyarországon igen sokan nem engedhetik meg maguknak, hogy 'átterjenek' küzdenie a ki nem választottakkal. Fő ellenség nem lesz, de ez nem jelenti azt, hogy gyenge küzdelemre kell számítanunk, mert az ellenfelek egyre keményebbé válnak, ahogy előre haladunk a játékban. Kiindulásként adott nagyságú 'kredit'-ből határozhatjuk meg emberünk tulajdonságait (fürgeség, kitartás, erőnlét), melyek győzelmeink számától függően újratölthetők, vagy még magasabb szintre srófolhatók. Minden menet újabb háttér előtt folyik, melyek szintén mesteri grafikai érzékről tanúskodnak. A grafikus és a programozó összehangolt munkájáról tanúskodik a rendkívül gyors mozgatási rutin, ami kifinomult animációs elemekre épül. A hangeffekteket egyenlőre sűrű homály fedi - de hát ilyen részletekig még a fejlesztők sem mélyedtek bele a tervekbe. Természetesen amint valami újabb infóhoz jutok (például tisztázódik a játék neve, illetve megjelenési ideje), azonnal tudósítok róla.



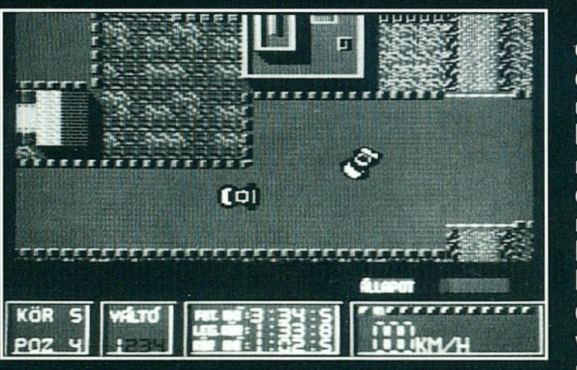


tudunk gyorsulni. Tehát a program nem felrobbanással büntet, hanem sebességvesztéssel, ami valójában a versenyben való alulmaradást fogja eredményezni, mert az ellenfeleink valamennyien sokkal sebesebbek lesznek, mint mi.

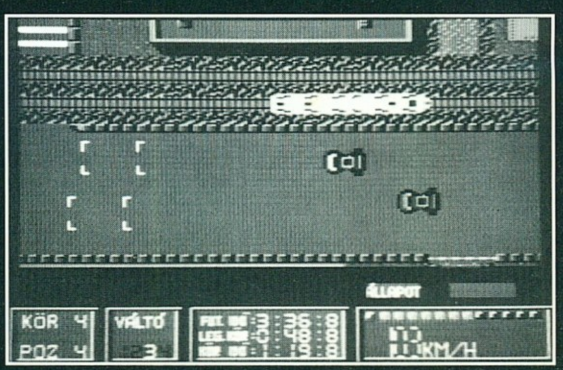
A játékhoz természetesen gépkönyv is dukál, amelyben a pontos használati utasításokon kívül a pályák pontos térképe és néhány hasznos tanács is olvasható majd. És hogy mi, 576 KByte-osok is kedveskedjünk a vásárlóknak, minden dobozba más és más MicroMachine nevű kisautó is bele lesz gyömöszölve, amit a program mellé gratis kap mindenki. Érdemes lesz hát többet is venni, ha egy teljes kisautóparkot akartok magatoknak.

EXKLUZÍV





Aki fellapozza az újság 21. oldalát, annak igen meglepő élményben lesz része. Egy újabb 576 KByte gondozásban megjelenő magyar játék, méghozzá ez is C64-re! Igen, ez már fix, a NO LIMIT néhány hét múlva az boltokba kerül és az autóversenyző hajlamú játékosok kifulladásig száguldozhatnak majd vele. A játék jellemzői nem mindennapi szórakozásról tanúskodnak: 9 féle pályán versenyezhetünk, amelyeknek mindegyike 6 körös, 4 féle más és más tulajdonságú autóban nyomhatjuk a gázpedált, amelyeket még a játék elején kiválaszthatunk. A futamok végén helyezésünket egy táblázatban találhatjuk meg, melyet a lemezre is kiment a program. Az összesített helyezés alapján léphetünk tovább a következő futamba, kivéve, ha nem annak negyedik helyén tanyázunk, mert ebben az esetben kiesünk a bajnokságból. A menetek során váltónk automatikusan kapcsol fel illetve le, ha azonban a sérüléseink elérik a kritikus pontot, akkor csak 3-as fokozatig



egy fejlettebb rendszerre, ezért az ő igényeiket is ki kell elégíteni - ha már külföldön tojnak az egészre!

A Tetris kéttagú lelkes készítőgárdája unszolásunkra egy eszeveszett verekedős program kódolásába fogott a napokban, és mint a mellékelt exkluzív kép is illusztrálja, nem sokat pihentek a babérjaikon. Nevet még nem sikerült találnunk a játéknak, de a figuratanulmányok már elkészültek, sőt én már a mozgáskombinációkat is láttam - mit mondjak, lenyűgözőek! A tervek szerint 6 szereplő közül lehet majd választani (ninja, varázsló, hóhér, harcos, kick-boxos, karatéka), akinek ezután sorra meg kell

Mielőtt zárnám soraimat, elhintek egy kis figyelemfelkeltő infót arról, hogy már törjük a fejünket a jövő karácsonyi falválón, ami természetesen egy mindent elsöprő program lesz - de erről majd egy más alkalommal...

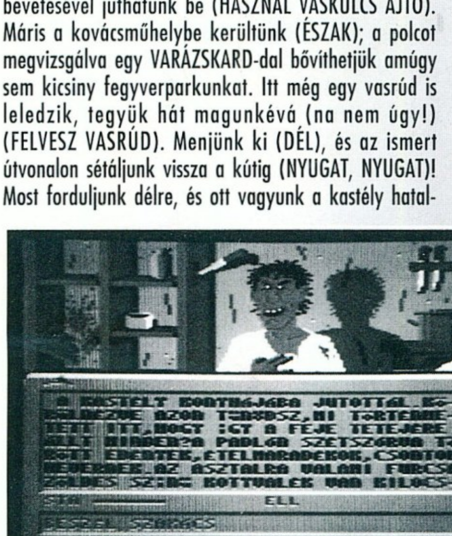
Még egy dolog: továbbra is várunk minden kész vagy félkész fejlesztést C64-re, Amigára és PC-re magyarországi vagy külföldi megjelentetés vagy terjesztés céljából !!!

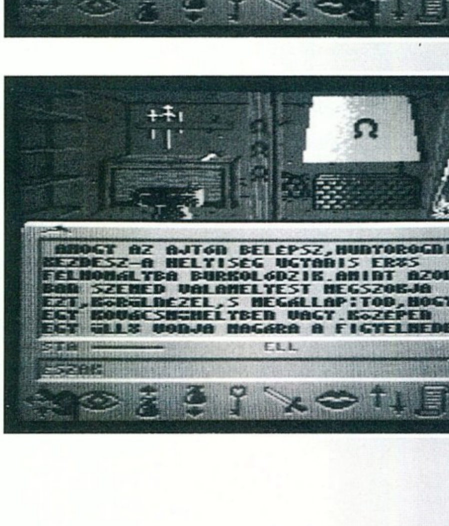
KASTÉLY
TIPPEK TRÜKKÖK

Üdv mindenkinek, a múlt hónapban beígért Kastélydózis elején. Legutóbb, ugye a vállalkozóbb szellemûek részére közöltünk tippeket, most pedig a lusták kedvéért közreadjuk a teljes játékmenetet két szereplőre: a tolvajra és a harcosra. A leírás a harcosról készült, de a tolvajnál fellelhető különbségekre kitérünk. Hát akkor csapjunk bele a lecsóba, következzék a leírás. Nyomjunk 1-est vagy 4-est, attól függően, hogy az enyveskezűvel avagy a 'terminátorral' akarunk játszani. Rövid töltögetés után a kastély bejáratához érkezünk. Ne csak ácsorogjunk, lépjünk beljebb. Mondjuk észak felé, ahonnét a bástya tetejére érve (FELMEGY BÁSTYA), egy fejetlen hulla társaságát élvezhetjük. Egy-két haszontalan dolog megvizsgálása helyett összpontosítsunk a tetemre (VIZSGÁL HULLA). Hullarablásunk eredményeképpen egy VASKULCS-ot találunk. Ezután még elcseveghetünk vele, s ezáltal 'értékes' infókhoz juthatunk. (Például megtudhatjuk, hogy ő azért van itt, mert a kastély ura őt bízta meg a hulla szerepének eljátszásával.) Figyelem! A tolvajnak az alapfelszereléséhez tartozik a VASKULCS, így neki maximum a poénokért érdemes idejönni. Miután kitársalogtuk magunkat, induljunk el mondjuk kelet felé (LEMEGY LÉPCSŐ, KELET). A kúttal majd később foglalkozunk, most menjünk tovább (KELET). Egy repkénnyel borított torony elé érkeztünk. Próbáljunk meg bejutni az ajtón (DÉL)! Hát ez elsőre nem sikerült, így hát tesztelhetjük egy újab ikon működését (HASZNÁL VASKULCS AJTÓ). Na, így már mindjárt más! Belépve egy fegyverraktárban találjuk magunkat. A Rambo-őrültek és Schwarzenegger-rajongók itt felszerelhetik magukat a késő középkor fegyverarzenáljával (FELVESZ HOSSZÚ KARD, RÖVID KARD, BUZOGÁNY, ALABÁRD, CSATABÁRD, stb). Most aztán nincs mitől tartanunk. Mehetünk tovább keletre.

Egy kisebb épület előtt állunk, ahová ismét a VASKULCS bevetésével juthatunk be (HASZNÁL VASKULCS AJTÓ). Máris a kovácsműhelybe kerültünk (ÉSZAK); a polcot megvizsgálva egy VARÁZSKARD-dal bővíthetjük amúgy sem kicsiny fegyverparkunkat. Itt még egy vasrúd is leledzik, tegyük hát magunkévá (na nem úgy!) (FELVESZ VASRÚD). Menjünk ki (DÉL), és az ismert útvonalon sétáljunk vissza a kútig (NYUGAT, NYUGAT)! Most forduljunk délre, és ott vagyunk a kastély hatalmas, kétszárnyú bejárati ajtaja előtt. Zörgessünk be a kopogtatóval (HASZNÁL KOPOGTATÓ AJTÓ), és most várhatunk életünk végéig, míg valaki kinyitja az ajtót. Ezért inkább use-oljuk ismét a VASKULCSOT (HASZNÁL VASKULCS AJTÓ). Bemerészkedve (KELET) egy hatalmas terembe érünk. Szorgalmas emberek itt is gyűjthetnek ujjlenyomatokat (ha sikerül, írják meg nekünk is!), a többiek inkább menjenek tovább délre. Egy kis átjáróba jutunk. Itt ne piszmogjunk az üreggel, lépdeljünk egyből tovább (DÉL). A konyhában vitatkozzunk a hülyével (BESZÉL SZAKÁCS akármi), hátha összetévesztenek vele. Az elmés csevegést követően nézzünk be az éléskamrába (ÉSZAKNYUGAT). Rövid nyálcsorgatás után vegyük fel a leheletfrissítőt (FELVESZ FOKHAGYMA). Itt más dolgunk nincs is, szívjunk tehát friss levegőt (DÉLKELET, ÉSZAK, ÉSZAK, NYUGAT). Kerüljük meg az épületet (DÉL, DÉLNYUGAT - itt van a déli bástya, de most nem érünk rá felmenni -, KELET). Egy rozzant torony előtt állapodunk meg (milyen élethű a grafika!). Odabent (HASZNÁL VASKULCS AJTÓ, ÉSZAK) a gróf gazdatisztjével társaloghatunk, és utána csapjuk szét a fejét (TÁMAD bármilyen fegyver GAZDATISZT), hogy hozzájussunk hőn áhított MEDÁL-jához. A tolvajnak elég csak simán elcsórnia (FELVESZ MEDÁL). Most pedig látogassunk el az udvar hátsó részébe (DÉL, ÉSZAKKELET). Jé, egy villámsújtotta öreg fa! Gyerünk tovább (KELET). Hopp, egy fiatal fa, de most ez sem érdekes (KELET). Egy fallal elkerített résznél pihegünk éppen, ahol a marcona FŐ ŐR a MEDÁL segítségével (AD MEDÁL) leszerelhető, s így bejuthatunk a kunyhóba (DÉL). A kertészt meginterjúvolva (BESZÉL KERTÉSZ KINCS) valami fa alá elásott kincsről hallhatunk. Ezt nem árt megjegyezni! Az öreget hagyjuk magára, és pillantsunk be az istállóba (ÉSZAK, DÉLNYUGAT). Túrjunk bele a SZALMÁ-ba (VIZSGÁL SZALMA)! Mivel ez nem szénakazal, tű helyett egy KARÓ-ra bukkanunk.

Fedezzük fel az udvar megmaradt részét is! Rövid mászkálás után (ÉSZAKKELET, ÉSZAKNYUGAT, ÉSZAK) egy templomkertben találjuk magunkat. A misének már vége, ezért menjünk át sírrablóba (HASZNÁL FOGANTYÚ VASRÚD, LEMEGY KRIPTA). Orrunkat befogva vizsgálódjunk egy kicsit (VIZSGÁL KOPORSÓ). Nicsak, az egyikben egy VÁMPÍR szundikál! Barátságunk jeléül dugjuk az orra alá a fokhagymát (LETESZ FOKHAGYMA). A vérszopó szeme erre rémülten kikerekedik. Hogy rokonszenvünket tudtára adjuk, mártsuk a szívébe a KARÓ-t (HASZNÁL KARÓ VÁMPÍR). Ha esetleg pacifista elemek lennénk, hagyjuk őt békén, és sétáljunk ki. Miután megcsodáltuk a lenyűgöző halálképet, tegyük félre egy időre az erőszakról alkotott lesújtó véleményünket, és nyársaljuk fel a Drakulát! Ha végeztünk vele menjünk vissza a kastély főépületéhez, az első emeletre (FELMEGY KRIPTA, DÉL, NYUGAT, HASZNÁL VASKULCS AJTÓ, NYUGAT, FELMEGY LÉPCSŐ). Az első emeleten állunk. Nézzünk el északra, itt a VÁZÁ-ba pillantva egy ÁLKULCS-ra lelünk (a tolvajnak ez már megvan induláskor). Próbáljuk is egyből ki (HASZNÁL ÁLKULCS AJTÓ)! A 'Hullajó' című film egyik forgatási helyszínére érkeztünk. Vigyázva, nehogy összevérezzük magunkat, húzzuk ki az egyik fiókot (VIZSGÁL FIÓK). Ó, egy KIS KULCS! Menjünk ki, majd északra, és északkeletre! Itt a SEBESÜLT-ből húzzunk ki minél több információt (BESZÉL SEBESÜLT akármi), mielőtt kileheli a lelkét. Vizsgálódjunk a szobában, amíg egy EZÜST KULCS-ot nem találunk! Térjünk vissza a barátságos LOVAGPÁNCÉL-hoz, ami idefelé jövet már hát-







baveregetett a buzogányával (több-kevesebb sikerrel). Társalogjunk vele a fegyverek nyelvén, majd ha legyőztük, a nemrég talát KIS KULCS-csal nyissuk ki a lakatot.

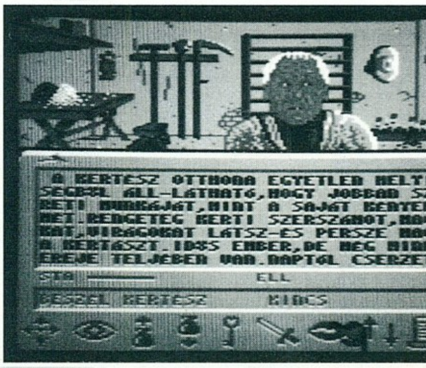
Bent megtaláljuk Zandir dan Tralinen grófot, aki éppen nemeshez méltatlan módon nyújtógyakorlatokat végez, egy bilincs, és egy nagy súly 'segítségével'. Ha kiszabadítjuk mindjárt beszédesebb lesz (HASZNÁL KIS KULCS BILINCS, BESZÉL ZANDÍR GRÓF akármi), és tőle sok hasznos apróságot tudhatunk meg. Ha végeztünk (na nem a gróffal, az nem lenne fair!), sétáljunk el a falépcsőhöz. A keletre levő ajtón beesve jólesik meghuzigálni a falon rejtőzködő KAPCSOLÓ-t (HASZNÁL KAPCSOLÓ KAPCSOLÓ). Rövid intermezzo következik: a tolvajjal játszva lehetőségünk van egy másféle, sokkal regényesebb módon kiszabadítani a grófot. A lépcsőtől keletre, a folyosóról elrugaszkodva (ÉSZAK), a csilláron kötünk ki. Innen továbbugorhatunk: az ablakon át (ÉSZAK) a sufni tetejére zuhanunk. Ekkor keletre bemászhatunk a grófhoz. Persze nem árt az ugrándozás előtt kívülről kinyitni a lakatot, hogy ki is tudjunk jönni! Visszatérve a harcoshoz, másszunk le a földszintre, és tovább a pincébe (LEMEGY LÉPCSŐ, ÉSZAK, NYUGAT, DÉLKELET, LEMEGY LÉPCSŐ). Kapjuk fel az itt heverő ÁSÓ-t, és fussunk el a gazdatiszthez! (Itt most már nem írunk útvonalat, mindenki jöjjön rá maga! Nem nagy dolog, és így legalább ráfoghatjuk, hogy a játék interaktív.) A gazdatisztnél a KIS KULCS-csal nyissuk ki a játék elején kihagyott LÁDÁ-t. A benne talált KÖTEL-et vágjuk zsebre, és trappoljunk el az öreg fához. Rövid ásatást követően egy TŐR-rel leszünk gazdagabbak (HASZNÁL ÁSÓ TALAJ).

A várudvaron eddig egy helyszínt hagytunk ki: a sufnit. Most látogassuk meg, hátha ott is valami használható dologra bukkanunk. Itt érdekes tárgyakat nem lelünk, ellenben találunk egy FENŐKÖ-vet. Fegyverkarbantartás következik: próbáljuk végig gyilkolóeszközeinket, de csak egyetlen egynél hatásos, az imént talált TŐR-nél (HASZNÁL FENŐKŐ TŐR). Most már vígan szembeszállhatunk akár a démonnal is! Helyes, tegyük ezt! De előtte türelmetlenségünket megfékezve menjünk le a pincébe. A lovagterem déli részében piszkáljuk a KAR-t (HASZNÁL KAR KAR); az így feltárult lehetőséget használjuk is ki (LEMEGY LÉPCSŐ)! Az EZÜST KULCS-csal nyissuk ki az ajtót (KELET) és egy GÓLEM mérsékelten kellemes társaságát élvezhetjük. Ne nagyon kötekedjünk vele, mert úgy nyakon vág, hogy arról koldulunk, és megint a halálképernyőben gyönyörködhetünk! Ehelyett rögtön dobjuk fel a KÖTEL-et a SZOBOR-ra (HASZNÁL KÖTÉL SZOBOR) és másszunk fel rá (FELMEGY SZOBOR). Miután megcsodáltuk Morior, az irgalmatlan kőbe fagyott vigyorát, képzeljük magunkat hollónak, és vájjuk ki a szobor drágakő-szemeit! A sorrend fontos! A tolvajjal játszva itt is lehetőség nyílik egy kis interaktivitásra: a második emeleti 'szellemes' szobában (a folyosóról nyugatra nyíló középső ajtó mögött) felvehetjük az EREKLYÉ-t. Innen kimehetünk az erkélyre is ha nálunk van a KÖPENY, leugorva (HASZNÁL KÖPENY KÖPENY, NYUGAT) ejtőernyőként használhatjuk azt, és szépen levitorlázunk a kastély ajtaja elé. EREKLYÉN-ket a GÓLEM-mel használva (HASZNÁL EREKLYE GÓLEM) jelentősen csökkenthetjük aktivitását.

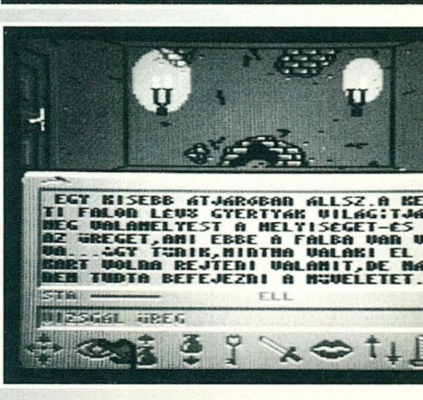


Visszatérve a régi mederbe menjünk el a kinzókamrába (LEMEGY SZOBOR, NYUGAT, NYUGAT). A hülye mosolyú csontvázat verjük le, és bújjunk be az üregbe (NYUGAT). A pince egy másik részében keveredünk elő. A zombit ne hergeljük, mert néhány ütés után még a legkeményebb játékosokat is biztosan a padlóra küldi. Hogy miért lett rózsaszín? Azt elég, ha a program írói tudják. Szóval innen késlekedés nélkül húzzunk ki keletre. Miután kellemesen megborzongtunk a csontvázak látványától, talán elhúzhatnánk a RETESZ-t (HASZNÁL RETESZ RETESZ), és kiballaghatnánk. Na most már tényleg irány Horány, azaz a démon! Szaladjunk fel a csigalépcsőn a másodikra (a lovagpáncélnál levő csigalépcsőről van szó) és kocogjunk le délre. Milyen jó, hogy még az elején likvidáltuk a vámpírt! Különben most itt alkalmatlankodna, és valószínűleg a sírba kergetne minket. Az is előrelátásunkról tesz tanúbizonyságot, hogy első emeleti dolgozószobában foglalkoztunk a kapcsolóval, így most nem kell itt a ráccsal bíbelődnünk.

A következő szobában kezdő mágusok okulására egy krétarajzot látunk. Ám mivel minket nem érdekel az effajta időpocsékolás, nyomuljunk be az utolsó helyszínre. Itt gyönyörködhetünk magában a DÉMON-ban, és megállapíthatjuk, hogy jól áll neki a halál! A program szerint jó lenne, ha nem csak gyönyörködnénk, aktivizáljuk magunkat (TÁMAD TŐR DÉMON). Huh, ez is megvolna! A játék itt eufóriába esik, és kiírja a 'Gratulálunk! Sikerült legyőznöd!'-feliratot. Ezután még egy dolgot tehetünk (pl. megvizsgáljuk a padlót), majd betöltődik megérdemelt jutalmunk, a győzelmi kép, és zene.









Bizonyára sok kalandjáték-rajongó emlékszik még a Gremlin nagysikerű játékára, a Hero Quest-re. A program alapjában véve egy társasjáték számítógépes feldolgozása volt, amelyben egy négytagú csapatnak kellett különböző labirintusokat kirámolnia és néhány randa szörnyet lemészárolnia. Mostanra persze a Hero Quest dicsősége is alaposan megkopott, így aztán nem is voltam biztos benne, hogy a játék folytatása állni fogja a versenyt az olyan remek programokkal, mint például az Ishar II, Ambermoon vagy Legend II. Mindössze pár perci játék azonban meggyőzött arról, hogy a Gremlin ezúttal remek munkát végzett, a Legacy of Sorasil pedig egyike az Amigára íródott legjobb kalandjátékoknak. Sajnos helyhiány miatt csak két részben tudom leadni a cikket, ebben a számban a játék kerettörténetéről, a választható karakterekről és a különböző varázslatokról olvashattok, a kezelésről és végigjátszásról majd legközelebb írok. Először is lássuk azt a felhívást, amire a 8 bajnok jelentkezett.

"Üdv, bajnokok!

Vessetek egy pillantást Rhia földjére! Ez az egykoron nagy birodalom most a korrupció és pestis szorításában vergődik. A folyók kiszáradtak, a termés fonnyadtan hever a kiszáradt földön és az állatok egyre-másra hullanak. A tornyomhoz nap mint nap emberek tucatjai zarándokolnak el, de még én sem tudok a bajaikon segíteni. A varázserőm hamarosan cserben fog hagyni, s akkor össze fogok omlani a rettenetes átok súlya alatt.

Nem hiszem, hogy ez a pestis a természet műve lenne. Minden erőm felhasználásával megbizonyosodtam afelől, hogy a sötétség erői felelősek ezért a rettenetes helyzetért. Nektek kell megszabadítani földünket ettől a borzasztó átoktól, különben mindnyájunkra pusztulás vár. Az Árnyék-hegységen túl terül el Kolchorch földje. Valaha hatalmas szultánok és félistenek legyőzhetetlen birodalma volt, de mostanra csak nagyon kevesek emlékezetében maradt meg eme dicső kor emléke.

Menjetek Kolchorchba és kutassátok fel a tudás két talizmánját, amelyek a későbbiekben a segítségetekre lehetnek. Ezután nézzetek el keletre, ahol a felkelő nap sugarai Garathor földjére vetődnek, itt Tambor-Rin elveszett gyógyító amulettjét kell megtalálnotok. Végül forduljatok délnek és az Iron-Wood erdő egyik árnyas ligetében a legenda szerint rálelhettek az Oracle Stone nevű varázsszerre. Egyedül ezekkel a tárgyakkal tudom földünket meggyógyítani szörnyű betegségéből.

Még csak annyit mondok, ez lesz életetek legnagyobb és legveszélyesebb kihívása. Menjetek és a bárdok énekeiben örökké élni fogtok. Ti vagytok az utolsó reményem.

Alamon, a mágus"

A BAJNOKOK

Angor: a barbár

Félelmetes és derék hős. Angort kemény, az északi sivatagban eltöltött gyerekkora szinte legyőzhetetlen kardforgatóvá nevelte. Angor egy hatalmas pallóssal harcol, a páncélokat viszont nem kedveli, inkább gyorsaságában és ügyességében bízik. A harci taktikája meglehetősen egyszerű: ami mozog, azt üti. Ha nem mozog felrugdossa, aztán üti. Ha pedig ez se jön be, akkor bizonyára a falba kötött bele.

Erő: 8 - Életerő-pont: 8 - Támadás: 7 - Védekezés: 7 - Érzékelés: 4 Intelligencia: 2 - Mozgás: 10

Oakheart: a kósza

Az erdő minden kósza számára az otthont és az életet jelenti. Remekül ismerik a vadont, az erdőben eltöltött hosszú évek alatt pedig érzékszerveik hihetetlenül kifinomultak. Oakheart otthona a vadon, a nyomkövetés és erdei mágia minden csínját-bínját kiválóan ismeri. Ha pedig minden tudása és ravaszsága cserben hagyja, kardjával is remekül meg tudja oldani problémáit.

Erő: 5 - Életerő-pont: 6 - Támadás: 5 - Védekezés: 5 - Érzékelés: 10 - Intelligencia: 4 - Mozgás: 11

Haxar: a lovag

Haxar rendjében csak bátor és nemes lovagok vannak, akik az igazság és dicsőség igaz bajnokai, s nem tartják sokra a földi javakat. Haxar is jámbor, rendíthetetlen, lojális és megbízható. Gondolataiban és cselekedeteiben egyaránt tiszta, bárkinek odaadó társa aki a jóságért és törvényességért harcol. Viszont minden, a gonoszt szolgáló lénynek halálos ellensége.

Erő: 6 - Életerő-pont: 8 - Támadás: 7 - Védekezés: 6 - Érzékelés: 5 - Intelligencia: 5 - Mozgás: 10

Calorflame: a pap

Calorflame megbízható szövetségese társainak és halálos veszély ellenségei számára. Calorflame, mint minden pap egyszerre harcos és varázsló is, akit gyógyító mágiája a csapat egyik legfontosabb tagjává tesz. A papok (és papnők) nem onthatnak vért, tehát Calorflame sem használhat szúró és vágó fegyvereket.

Erő: 5 - Életerő-pont: 6 - Támadás: 5 - Védekezés: 5 - Érzékelés: 4 - Intelligencia: 10 - Mozgás: 10

Grimbeard: a harcos

Grimbeard egy törpe elit-harcos, aki mindössze egyetlen dologhoz ért: a háborúhoz. Mesterien bánik a fegyverekkel, remek taktikus és jól képzett a csapdák felderítésében és hatástalanításában is. Grimbeard talán a legjobb harcos az összes bajnok közül, viszont szellemi képességei hagynak némi kívánnivalót maguk után.
Erő: 9 - Életerő-pont:9 - Támadás: 7 - Védekezés: 8
Érzékelés: 7 - Intelligencia: 2 - Mozgás: 6

Ravenslock: a varázsló

Ravenslock rendkívül tapasztalt varázsló, aki hatalmas szellemi erejével semmisíti meg ellenfeleit. Noha testileg gyenge, mágikus ereje félelmetes ellenféllé teszi. Varázslatai olyan ellenfelekre is veszélyesek lehetnek, akiket fizikai támadásokkal nem lehetne legyőzni, szóval senki sem becsülheti le Ravenslockot.
Erő: 4 - Életerő-pont: 4 - Támadás: 4 - Védekezés: 2 -
Érzékelés: 6 - Intelligencia: 14 - Mozgás: 10

Stormbow: a kalandor

Stormbow egy sokat látott elf kalandor, aki hosszas vándorlásai során valóságos ezermesterré vált. Egyszerre ügyes kardforgató és varázsló, nincs olyan feladat, amellyel ne bírkózna meg sikerrel. Semmiben sem kiemelkedő, de egy kicsit mindenhez ért, bármilyen csapatnak hasznos tagja.
Erő: 4 - Életerő-pont: 4 - Támadás: 5 - Védekezés: 5 - Érzékelés: 9 - Intelligencia: 6 - Mozgás: 12

Celeste: az illuzionista

Celeste egy veszélyes szépség, a négy őselem úrnője és tapasztalt illuzionista. Keveset tudni róla, az mindenesetre bizonyos, hogy még a legképzettebb varázslóknak is komoly ellenfele lehet. Egyetlen gyengéje, hogy a fizikai támadásokkal szemben szinte teljesen védtelen és a fegyverekkel sem bánik túl jól.
Erő: 3 - Életerő-pont: 4 - Támadás: 4 - Védekezés: 2 - Érzékelés: 7 - Intelligencia: 14 - Mozgás: 10

A VARÁZSLATOK

Tűz

Ball of flame: egy szörnyre vagy személyre varázsolhatjuk, 2 életerő-pontot sebez.
Flame of healing: csak valamelyik csapattársunkra mondhatjuk, maximum 4 életerő-pontot gyógyít.
Wall of fire: tűzfal, 2 körig tart. Minden rajta áthaladó lény 3 életerőpontot sebeződik.
Fear: félelemvarázs, az áldozat egy körig tehetetlenül áll.
Courage: a Fear ellentéte, a célpont egy körig sokkal jobban harcol.

Levegő

Lightning bolt: akár a Ball of flame.
Tempest: a célpont automatikusan elhibázza a legközelebbi támadását.
Swift wind: megduplázza az egyik karakterünk mozgáspontjait.
Healing wind: max. 6 életerőpontot gyógyíthatunk vele.
Detect traps: csapdafelderítés.

Víz

Wall of water: akár a Wall of fire.
Water of healing: akár a Flame of healing.
Sleep: a célpont egy körre elalszik.
Rust: rozsdavarázs, a különböző fémfegyvereket tehetjük vele használhatatlanná.
Demoralise: a célpont megbénul, képtelen lesz támadni (védekezni viszont továbbra is tud).

Föld

Pass through rock: a célpont a következő körben át tud haladni a falakon.
Bridge of stone: kőhíd teremtése, szakadékok előtt érdenmes használni. A varázslat időtartama 2 kör.
Create pit: szakadék teremtése.
Rockskin: kőbőr, a célpont egy körig immunis lesz minden fizikai támadásra.
Heal body: akár a Flame of healing.

T.J.

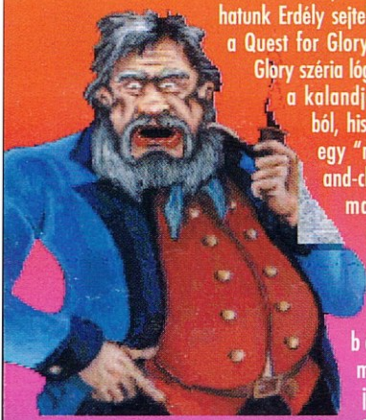


Shadows of Darkness

Quest for Glory 4



Sierra, Sierra, Sierra... Ah! Már megint egy! Akárhova nyúlok, mindenhol egy Sierra-anyagba botlok... Rémes! Itt volt a karácsony, s teljesen elleptek bennünket a gyanúsabbnál gyanúsabb kalandokkal. Kergethettük a lányokat a Larryben, a rosszfiúkat a PQ4-ben, retteghettünk a Gabrielben, s most kalandozhatunk Erdély sejtelmes vidékein a Quest for Gloryban. Talán a Glory széria lóg ki leginkább a kalandjátékok sorából, hisz itt nemcsak egy "mezei" point-and-click programmal van dolgunk, hanem egy szerepjáték elemekkel bőségesen megtűzdelt játékkal. Igaz, nem klasszikus AD&D-ről van szó, hanem annak egy "szierrásított" változatáról. Azt hiszem nem kell részleteznem a program adottságait: festmény-minőségű képek, fergeteges muzsikák, többé-kevésbé élvezhető sztori. Akik ismerik az eddigi Glory-kat, azoknak nem lesz sok újdonságban részük az irányítás terén, akik most néznek az első elébe, azoknak szól az ismertetőcske.



Be kell vallanom, nagy gondban voltam, amikor nekiveselkedtem a Glory leírásnak, hisz a játékban 4 kasztot (harcos, tolvaj, varázsló, lovag) indíthatunk, s minden egyes kaszt esetében helyenként változik a cselekmény, új helyszínek tűnnek fel, a szituációkba másképpen kell viselkedni. Ezért inkább egy rövidke ismertető és egy nagy adag tipphalmaz mellett döntöttem (ezeket minden kaszthoz szállítom). Ez lesz számomra az "arany középút".

A játék címképernyőjén választhatunk: Create Caracter - karaktergenerálás; Import Caracter - előző részből áthozni egy karaktert; Restore Game - játékállás visszatöltése; Credits - a készítők; Quit - kilépni a játékból. Amennyiben egy régebbi részből szándékozunk importálni karaktert a negyedik részbe, előfordulhat - ehhez bizonyos tulajdonságoknak el kell érni egy minimumot -, hogy lovagként indulhatunk (Paladin). A generálást választva egy sötét erdei kép tárul elénk, s a három ajtó rejti a 3 választható kasztot. Ha megtörtént a választás, a karakterlap kerül a képernyőre.

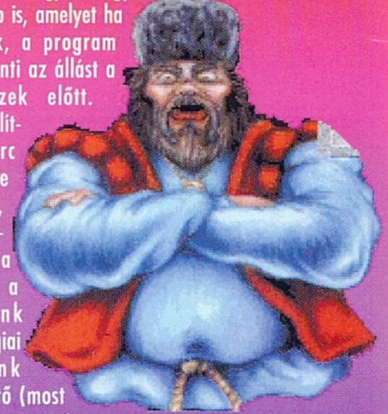




A harcos esetén az erő (strenght), egészség (vitality), fürgeség (agility), kardforgatás (weapon use) és a védekezés (parry) a legfontosabb.

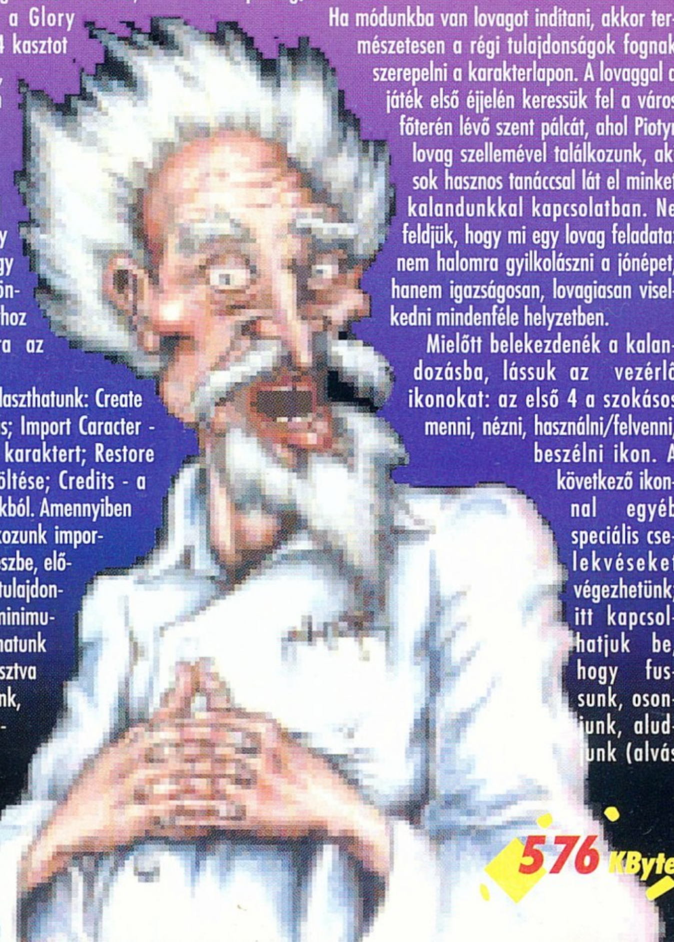
A varázslót választva az intelligencia (intelligence), fürgeség (agility) és varázstudomány (magic skill) a leglényegesebb. Játék közben az alapvarázslatokon túl lehetőség lesz 5 újabb varázs begyűjtésére.

A tolvaj, aki sokak kedvence, a fürgeséget (agility), egészséget (vitality), és szerencsét (luck) igényli a legjobban. Ezen túl erősen dominál a mászás (climbing), a lopakodás (stealth), akrobatikus képességek (actrobatics) és zárnyitás (lock picking).



Ha módunkba van lovagot indítani, akkor természetesen a régi tulajdonságok fognak szerepelni a karakterlapon. A lovaggal a játék első éjjelén keressük fel a város főterén lévő szent pálcát, ahol Piotyr lovag szellemével találkozunk, aki sok hasznos tanáccsal lát el minket kalandunkkal kapcsolatban. Ne feldjük, hogy mi egy lovag feladata: nem halomra gyilkolászni a jónépet, hanem igazságosan, lovagiasan viselkedni mindenféle helyzetben.

Mielőtt belekezdenék a kalandozásba, lássuk az vezérlő ikonokat: az első 4 a szokásos menni, nézni, használni/felvenni, beszélni ikon. A következő ikonnal egyéb speciális cselekvéseket végezhetünk; itt kapcsolhatjuk be, hogy fussunk, osonjunk, aludjunk (alvás esetén meg kell határozni az időtartamot, illetve ha este van, s megfelelő helyen vagyunk, pl. a hálószobánkban, a városi téren, vagy Erana kertjében, akkor választhatjuk a reggelig való alvást), megnézhetjük a karakterlapunkat, az idő állását, illetve választhatjuk a speciális akrobata mutatványokat. Ekkor meg kell adni, hogy hová akarunk ugrani. A következő a varázslási ikon, ekkor ki kell választanunk az elsütendő varázst. A következő két ikon ugyancsak ismerős lehet: az aktuális tárgy kezünkben, illetve az inventory. Az utolsó előtti a control panel, ahol menthetünk-tölthetünk, ahogy eddig, de megjelent egy autosave gomb is, amelyet ha bekapcsolunk, a program magától kimenti az állást a kritikus részek előtt. Továbbá itt állíthatjuk a harc módját: arcade vagy strategy, mely azt befolyásolja, hogy a bunyókban a gyorsaságunk vagy a stratégiai képességünk legyen a döntő (most valóban rólunk van szó, arról, hogy milyen gyorsan mozgatjuk az egeret). A Skill tolókapcsolóval állíthatjuk a játék nehézségi fokát, amely a sztori körvonalait nem befolyásolja, egyedül a harcok és logikai feladatok nehézségét. És utoljára természetesen megtalálhatjuk a "?" ikont, amellyel rövid ismertetést kaphatunk az imént bemutatott ikonokról. A képernyő



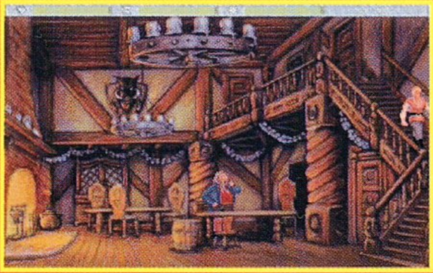




tetején állandóan láthatjuk életerőnket, energiánkat és mannánk mennyiségét - amennnyiben tudunk varázsolni.

A harc felépítése merőben megváltozott, s leginkább a napjainkban közkedvelt akcióprogramokra ütött. A képernyő aljára került a vezérlőpanel, amelynek bal oldalán láthatjuk életerőnket, energiánkat, mannánkat, jobbra pedig ellenfelünk életerejét találjuk. A balra mutató nyíllal visszavonulhatunk, a többi pedig a különféle varázslatokat jelenti. Ha egy varázst sütünk el, nyomjuk folyamatosan az egérgombot, és ekkor egy csík elkezd növekedni. Ha ez eléri maximális hosszát, akkor eresztettük ellenfelünkbe a legerősebb varázst, de ez természetesen sok időt vesz igénybe, s ha közben megzavarnak, odavész az egész művelet. Szintén itt található egy "S" betűvel ellátott gomb, amellyel az autoharcot kapcsolhatjuk ki-be. Ebben az esetben a jobb gombbal egy kis menü hívható le, amelyen beállíthatjuk emberünk agresszivitását, mágia használatát, speciális harcmód használatát. Természetesen, ha hajlandók vagyunk magunk harcolni, akkor se csak az számít (főleg ha strategy módban vagyunk), hogy milyen gyorsan tudunk kattintgatni, hisz ilyenkor is kell ügyelni a lebukásokra, felugrásokra, a mágia használatára - egyszóval rendesen meg kell dolgozni a győzelemért.







És most néhány általános trükk, segítség - nevezze ki minek akarja - csak úgy vegyesen, minden kasztnak.

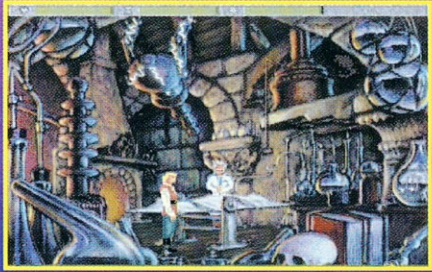
Akik végigküzdötték magunkat a QfG3-on, azok emlékezhetnek még arra, hogy a végén egy gonosz varázslót likvidáltunk. Most egy csontbarlangban ébredünk Erdélyben. Semmi előzmény - egyszerűen csak idekerültünk. Kutassuk át a csontvázakat, s a náluk talált cuccokkal, illetve az oltárról felvett fáklya segítségével szabad az út. A szakadékokkal szabdalt barlangból a harcos illetve a tolvaj könnyedén kijuthat a kötéllel, a varázsló talán valamilyen varázslattal. Ha kijutottunk a csontbarlangból ne feledjük felvenni a gyanús állatkát az oszlopról, majd irány az erdő... Ha valahogy elvergődtünk Mordávia városába, keressük fel a fogadót, ahová mindig visszatérhetünk pihenni. A szomszédban találjuk a helyi szupemarketet, spejzoljunk be mindenből, és kajából vigyünk magunkkal tetemes mennyiséget.



Természetesen a fogadó nemcsak alvásra való, ott is történhet egy és más... esetleg egy kis hallgatózás éjjel, de egyszerűen itt futhatunk össze egyéb szereplőkkel, pl a harmadik éjjelen egy Gnommal, akinek a humorát kell visszaadnunk. Ha lovagok vagyunk, nézzünk ki egy éjjel a városka főterére, s lépjünk kapcsolatba a másik lovaggal, aki sok hasznos információval lát el minket kalandunkkal kapcsolatban. A Burgomeistertől kérjük el a kalandorok házának kulcsát. A felségét kereső öregembernek úgy segíthetünk, ha éjjel az erdőben megkeressük az elveszett szellemet, s ahogy az megemlíti a nevét, menjünk vissza az öreghez, s mondjuk meg neki amit láttunk. Keressük fel a kalandorok házát - ha harcosok vagyunk, erősíthetjük izmainkat az itt lévő erősítővel - és vegyük fel a kampós kötelet meg a jobb kardot. A kötelet a plafonra dobva a mászást is gyakorolhatjuk. Ha tolvaj bőrébe bújtunk, a kötéllel másszunk a plafonig, s nézzük meg az oda vésett jelet, majd nézzünk körül az asztal alatt, s a látott jelek segítségével átjuthatunk a tolvajok házába. Tolvajkulcsunk még nincsen, de az itt található kártyával lehet ügyködni... A csapdákról tanulgassunk, mielőtt az asztalt megpróbálnánk kinyitni, s a tolvajkulcsot is szerezzük meg előbb a széfből. A tolvajok főnöke egy rejtekhely mögött tanyázik, s ennek a nyitja olyan komplikált, hogy még a tolvajvezér is félt, hogy elfelejti, és ezért...

Ha végeztünk a tolvajok házában, keressük fel Dr. Craniumot. A bejutás egyszerű, odabent az állatazonosítóval azonosítsuk be az antwerpeket; Craniumtól valamiért cserébe kaphatunk egy kis Rehydration Solutiont, s egyéb remek löttyöket is beszerezhetünk.





A kalandorok háza mellett találjuk a sötét kolostort, s a bejutáshoz szükségünk van a játék elején felvett állatkára. Ha tolvajok vagyunk, egyéb út is akad. Itt kell használni Cranium egyik itókáját; a hexapod a kályha felett felettéb éhes. A kolostor alagsorában az asztal kinyitásához mindenki használja a saját profiljának megfelelő utat. A varázsszobrot a tolvajok lehetőleg ne puszta kézzel vegyék fel.

Az erdőben barangolva sok-sok helyre elkeveredhetünk: Rusalkának csak a lovag tud segíteni; Erana kertjében egy gyanús bokrot kell elültetni, majd a felszedéséhez kell egy kis ügyesség; a varázslóknak valami remek gyümölcs terem itt, s emellett találkoznunk kell Faerie királynővel. A cigányok tanyájátra csak akkor léphetünk, ha kiszabadítottuk a Burgomeistertől a cigányt.

A kriptákat minden kaszt a rá jellemző módon tudja kinyitni; a kriptából egy barlang vezet a kastélyhoz, ahol egy igencsak nehéz feladat vár (gondoljunk a színekre!).



Baba Yaga kunyhóját csak akkor lelhetjük meg, ha a cigányt visszavittük a tanyájára; a koponyának valamire fáj a foga; ha Baba Yaga kunyhója esetleg úgy elszalad előlünk mint egy csirke, bánjunk is úgy vele, ahogy egy állattal szokás! Baba Yaga nagyon éhes... talán egy remek torta segíthet?

Ha végigküzdöttétek magatokat eme néhány halvány utalással eddig, a kalandosabb részén túl vagytok. Még a Kastélyt kell felkeresni, ami egy gyakorlott kalandornak édeskevés kihívást jelent. S ha avval is megvagytok, jöhet a vér, lélegzet, érzék, csont, szív barlangja, amelyek onnan nyílnak, ahol a játék kezdődött. Persze azért nem olyan egyszerű a dolog, előbb meg kell tanulni a rituálét, amelyek nagy részével már találkozhattatok, s ezután lehet felkeresni a barlangokat. Innentől minden második lépés a save funkció lesz, a játék meg abból fog állni, hogy mikor mivel hova kattintsunk - meg persze egy rakás harcból. Ha végigjártuk mind az 5 barlangot élve, a Dark One színe elé kerülhetünk, aki a világ pusztulását akarja. Vele Erana pálcájával végezhetünk (ez a város közepén van).

Ami a játékot illeti, kicsit lejárt lemeznek tűnt. Mintha kezdenének úgy járni a Sierráék is, mint némely írók: kiírják magukat. A grafika szép, a hangok a helyükön vannak, de valahogy sablonossá válik a dolog... valami újat, remekebbet kérünk!

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hang/zene	89%
kezelhetőség	85%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft
Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

MEGRENDELŐ

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
❑ **negyedévre: 500.- Ft**
❑ **félévre: 950.- Ft**
❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban

Megrendelő neve:..

Címe: ....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

PROSZOLG

1399 Budapest, Pf.: 636



PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

APRÓ

C 64 kínál

•Eladó C 64+1541 floppy+2 joy+50 lemez + cartridge+könyvek. Ára: 25 000 Ft. Cím: Hegedűs Gábor 2120 Dunakeszi, Barátság út l6. I/20. Tel.: 27/343-348.

•Eladó C 64+1541/II+magnó+2 joy+20 kazetta +30 lemez (sok gyári)+ gamecartridge. Ár: 20 000 Ft. Farkas László 8230 balatonfüred, Vázsonyi út 15. (86-340-115)

•Kifogástalan állapotú 1541 floppy 7000 Ft-ért eladó. 277-90-20

•Eladó egy C 64+l541/II floppy+FC 3 leírással +magnó+monitor+3 joy+56 lemez+2 kazetta. Ár: 25.500 Ft. Érd.: Csuha Péter 3300 Eger. Tel.: 36-325-342.

•Eladó C-64-es+floppy+60 db. lemez+magnó+2 db. kazetta+ 3 db. joystick. Ár: 18 000 Ft, vagy Super Nintendóra cserélném. Cím: Kömény András, Pécs 448-559.

•Eladó 1 db. C 64/II+1541/I floppy drive+1530-as magnó érdeklődni lehet az 156-6 186-os telefonszámon az esti órákaban.

•Eladó 1 db. Commodore 64, 1 db. 1541 floppy, 1 db. 1702 videó, 1 db. monitor, 1 db. Commodore magnó, 4 db. joystick, 1 db. egér, 45 db. lemez. Pióker Viktor 1045 Budapest, Berda J. u. 52. T.: 160-1020

•Eladó C 64 II+1541 floppy+magnó+tapeload, fastload+130 lemez, 3 kazetta+discbox+joystick 23 000 Ft-ért. Tel.: 1-779-779

•Eladó! 1541/II+240 db. lemez (sikerjátékokkal)+ cartridge+nyomtató (Citizen 120D) Ár: 30 000 Ft. Cím: Torzsa Sándor 1204 Budapest, Tátra tér B/2. 1. lph. 1. em. 16 óra után

•C 64/ II + 1541 / II floppy + Philips monochrom monitor + magnó + joystick + 40 lemez. Telefon: 1359-064

•Eladó C 64 II + 1541 I + magnó + joy + TV újság + könyv + játék egybe: 25 000 Ft. Cím: Huros Tamás 8600 Siófok, Koch R. 2/a. Telefon: 84/313-755 du. 15-18 óráig.

•Eladó egy C 64 + 1541/II. floppy + magnó + 3 joy + 35 lemez + könyv. Ár megegyezés szerint. Cím: Velk Péter 3300 Eger, Gólya u. P/2.

•C-64 eladó! + 1541-2 floppy, magnó + AC plusz és lemezeken, kazettákon sok-sok játék. Irányár: 26 000 Ft. Érdeklődni: 1891-937 Áchim Viktor

•Eladó C 64 + floppy + magnó + lemezek + kazetták + lemeztartó doboz + szakirodalom + turbo-copy cartridge. Irányár: 17 000 Ft Telefon: 251

•Eladó C 64 alapgép + 1541-2 floppy + 80 db. lemez (listával) + lemeztartó + 3db. szakkönyv + 1 db. joystick 18 000 Ft. Tel: 272-23-20 Cím: Csasztvan Nóra 1158. Bp. Ady E. u. 43.

•C-64-re szakkönyvek eladók, 1985-től 1993-ig, valamint BASF, Sony és Scotch kazetták tele játékkal. Szorcsik Ferenc, 6701 Szeged, Pf. 1030. Tel.: 62/314-116

•C-64 floppyval, magnóval, nyomtatóval, joystickokkal, mouse-zal, 300 lemeznyi programmal. Érdeklődni 16 óra után Nagy Liviusnál a 18-94-604-es telefonon. Irányár: 30 000 Ft.

•Eladó C-64 + 1541/II., floppy + lemezek + lemeztartó. Ár: 21 000 Ft. Mester Ákos 2030 Érd, Kálmán u. 25. hétvégén.

Amiga kínál

•Eladó Amiga 500 + V 1.3/2.0 átkapcsolhatóan + modulátor + joy + 5114-es külső drive + 350 db. lemez programokkal, vagy Amiga 1200-ra cserélhető. Érd.: (06-94)-323-274-es telefonon 16 óra után.

•Eladó egy Amiga 2000-es + TV modulátor és egy joystick. Érdeklődni lehet 15 órától az 1368-777-es telefonszámon.

•Eladó: Amiga 500 1MB, TV-modulátor, joystick, 300 lemeznyi prg., szakkönyvek, újságok. Cím: Csató Attila 6000 Kecskemét, Csabagyöngye u. 1. Tel.: 76/493-454

•Eladó egy Amiga 500-as 1,5 éves, boot selector, 3.0 kickstart bővdítővel. Érdeklődni az 1736-990-es telefonon lehet.

•Amiga 500, 1 MB RAM TV modulátor 27 000 Ft, Action Replay MK 3 + 6000 Ft, 5,25 külső drive 6000 Ft, hangdigiző 4900 Ft, PC-drive illesztő 2000 Ft. T.: 1761352

•Eladó garanciális 2 hónapos Amiga CD 32 + 4 db. CD lemez. Érdeklődni: Rivnyák László 3532 Miskolc, Tamási Áron u. 20. Tel.: (46)-376-173

Amiga csere

•Amiga 500 Plust, TV-modulatorral, 2 joystickkal, lemezekkel elcserélném Sega Megadrive-ra kazettákkal. Cím: Pálffy Attila, 8200 Veszprém, Cseri u. 41/a.

PC kínál

•Eladó egy Mercury EGA színes monitor PC-hez, Amigához beépített hangszórók 15 000 Ft. Fodor István 1124 Budapest, Dózsa Gy. út 146/b.

PC keres

•3 D Studio V. 3.0 leírását keresem. Eladó 386/33 Mhz + cooprocessor 120 MB Winchester a 3 Studio 3.0-val + miditorony. Márkus Csaba 8900. Zalaegerszeg, Klapka Gy. u. 6.

Egyéb keres

•SNES keres Streetfighter II-t, Aladdin és Nigel Mansell, Jurassic Park, Mortal Kombat kazettákat ármegjelöléssel. Gönczy Attila Tel.: 83-314-209, 8-16-ig.

•Sürgősen vennék használt Super Nintendo-t olcsón. Cím: Luka József 4400 Nyíregyháza, Május 1. tér 11. 3/19.

Egyéb kínál

•Sörgősen eladő 1 db. TV-játék, 4 db. Quarc játék és PC-re a DAY OF THE TENTACLE c. játék. Érd.: ifj. Vas József 7020 Dunaföldvár, Kéri út 60. Tel.: 75/342-230

•(Sega Megadrive játékok eladók: Double Dragon 3, Galaxy Force 2, Jurassic Park 5500 Ft-os egységáron. Érdeklődni lehet a megadott számon: 167-0961 (Vámos Zoltán)

•Eladók Super NES programok: Super Ghouls and Ghosts, F-Zero Bart, Simpsons Nightmare. Irányár: 4500 Ft. Frank Benedek Tel.: 113-9570

•Eladó Sega Megadrive programok. Aladdin, Streetfighter II. Ár: 6000Ft/db. Cím: Frölich Péter 7696 Hidas, Kodály Z. u. 38. Tel.: 06-60-363-363

•Eladó 2 hónapos Super Nintendo 2 programmal Battletoads, Nigel Mansells Word Championship + gyári program. Cím: Végh László 7090 Tamási, József A. ltp. 15/a.

•Street Fighter II. SNES-re 6000 Ft-ért eladó. Cserélek is! Cím: Temesvári Szabolcs, 1173 Budapest, Borsó u. 48. Tel.: 2-561-357

•Sega Master System + 6 db. játék sürgősen eladó. Cím: Apostagi Ákos 2053 Herceghalom, Liget u. 12. Tel.: 06-23-319-476, 16,30-20-ig.

•Eladó Nintendo 400 játékkal, beprogramozott alapgép, 2 joystickkal és egy lézerpisztollyal 8000 Ft-ért. Érd.: munkanap 10-12 14-18-ig. Tel.: 74-365-446

•Eladó Sega Master System alapjáték + 5 db. kazetta + 2 db. joystick garanciális számlával! Telefon: 1-731-719 Józsa Péter 1138 Bp. Párkány u. 22. II.em. 13. 18-22h-ig.

•Game Boy eladó Tetrisszel + 3 játékkazettával! Tel.: 1325689

•Eladó egy Sega Master System 2 joystick-kal, 4 játékkal jótállással. Irányár: 23 000 Ft. Érdeklődni: 160-0480 telefonszámon.

•Eladó: Super Nintendo + 2 joystick + SFX Converter + 6 db. program lehetőleg egyben. Érdeklődni: 2710205 Kevés Ildikó

•Eladó 3 hónapos Sega MD. II. + 3 db. játék + 2 db. joy olcsón. Cím: Veres Zsolt 6791 Szeged, Sztriha Kálmán u. 46/a. Tel.: 361-397 16-20 óráig.

•Eladó egy fél éves Gameboy + 1 játék. Irányár: 6500 Ft. Cím: Kilvinger Zoltán 7400 Kaposvár, Béke u. 19.

•Nintendo eladó! Bolti kazetta és tartozék + 3 db. kazetta. Érd.: 2-766-924 du. 17-20.

•Sega Megadrive kazetták olcsón eladók! Tóth Tamás 4400 Nyíregyháza, Derkovics út 15.

•Grafikust keresek!!! A többit levélben! Ha van jól sikerült rajzod, küldd el! Cím: Járási Tibor 5600 Békéscsaba, Damjanich u. 9.

•Aladdin Sega MD. kártyát (eur. verz.) cserélek Mortal Kombatra vagy Streetfighter II SCE-re vagy 6500 Ft-ra. Jeney Barnabás, 9500 Celldömölk, Akácfa u. 3.

•Eladó Mega Drive II. + bolti hozzátartozók + Sonic 2. + Mercs (9 hónap garancia). Ár: 25 000 Ft. Alkudni lehet!!! Cím: König Zoltán, 7300 Komló, Hunyadi u. 11.

576 a TV-ben!

Amiről az újságban olvastál, de bővebben akarsz hallani róla, azt a tévében megnézheted ÉLŐBEN!

Találkozunk minden héten szombat reggel a TV1-en.

Hírek, információk, tippek-trükkök, érdekességek a legkedveltebb géptípusokhoz.

Ha C64, Amiga, PC, Sega, Nintendo tulajdonos vagy és érdekel a számítógépes játékok világa, vagy csak egyszerűen egy szórakoztató műsorra vágysz - kapcsolj be!

Ne feledd:

Szombat reggel 576 a TV-ben!

Még kapható!

Az utóbb évek legnagyszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re, a KASTÉLY 16 oldalas kézikönyvvel, 3 lemezen, díszdobozban még kapható 999,- Ft (+postaköltség) áron.
Az év C64-es meglepetése, a közkedvelt TETRIS és a televízióból jól ismert KIKUGI lemezen és kazettán is megrendelhető. A logikai játékösszeállítás ára 699,- Ft (+postaköltség).
A megrendeléseket a Comgame Gmk. 1389 Budapest, Pf. 132. címre várjuk.

REPLICA

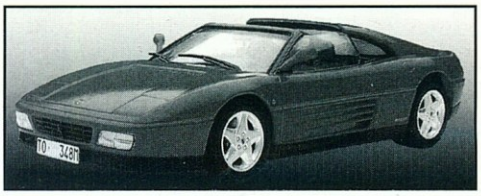
MODELLSZAKÜZLET

REPLICA

Autók, repülők, helikopterek, tankok széles választékával várja az érdeklődőket, leendő modellezőket.



Ferrari
Lamborghini
Mercedes
BMW
Porsche, stb





F-14 Tomcat
F-15C Eagle
F-16 Fighter
A-6A Intruder
AH-1 Cobra, stb



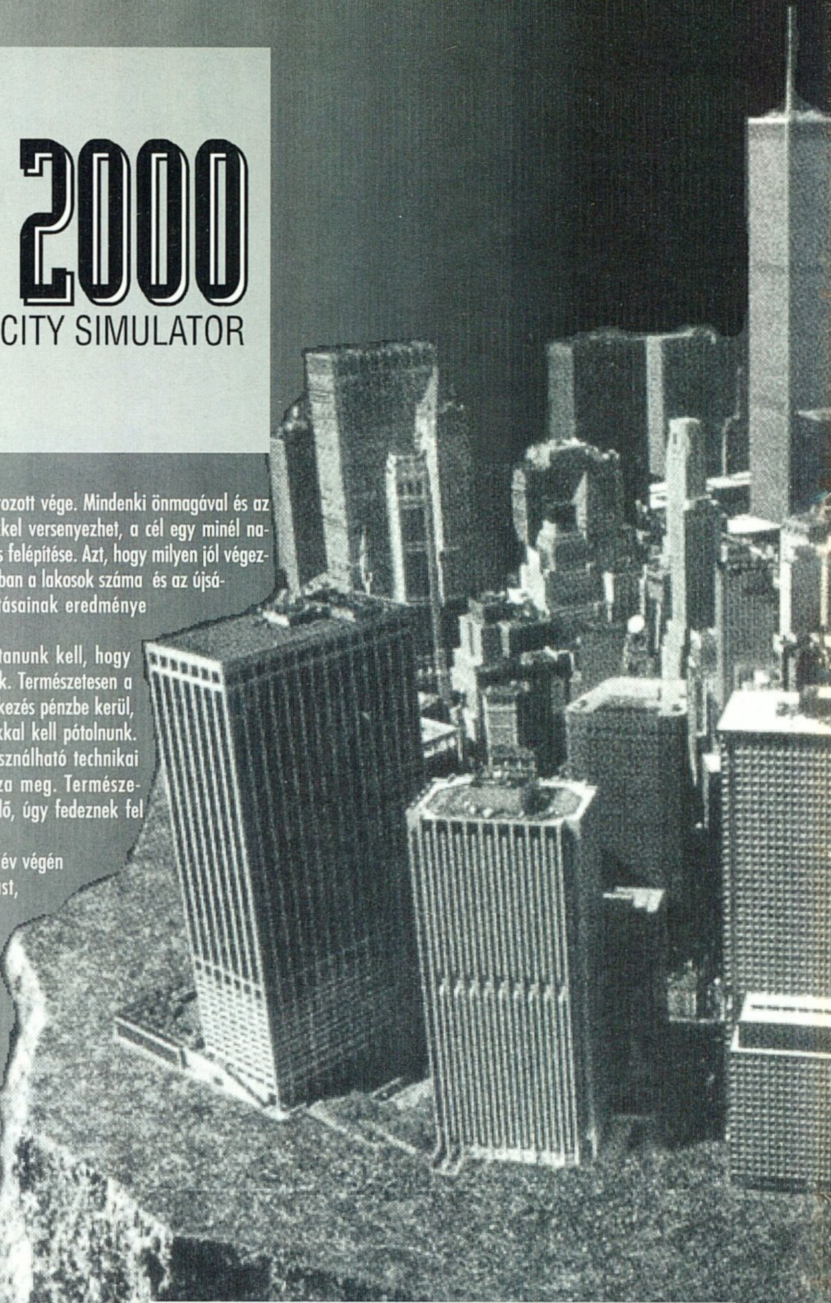
Építsd meg kedvenc típusod modelljét!
Megvásárolhatók: 1117 Bp., Móricz Zs. körtér 15. Tel.: 166-4792
Vidékieknek utánvétes postázás, kérd ártájékoztatónkat!

FUJIMI

Decemberi rejtvényjátékunk nyertesei egy-egy FUJIMI Phantom F-4K típusú modellt nyertek: Horváth Péter és Mészáros Norbert - Szentkirályszabadja, Csonka László - Tata, Szűcs Gyula - Tatabánya, Leányfalvi Zsolt - Budapest.

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR



A Maxis a SimCityvel egy fantasztikus sorozatot indított útjára. A Föld, a Hangyák az Élet és a Farm valószínűleg a legtöbb játékgyűjtőnek féltve őrzött kincse. Bár látszólag a Maxis programozói nem fogynak ki a jobbnál jobb ötletekből, most egy kis időre mégis visszatértek az őshöz, a városhoz. Igaz, a Sim Cityről egyszer már lefújták a port, de akkor csak a játék grafikája változott, lehetőségei nem.

A 2000-ben azonban már az egész játék megváltozott. A várost a Populusból megismert módon, 3D-ben látjuk a képen, az építkezéseket és rombolásokat jópofa hangok kísérik és ami a legfontosabb, rengeteg új eszköz jelent meg. S mivel olyan sok eszközünk lett, hogy ikonjaik már három oszlopban sem férnének el, ezért kicsit a kezelés is módosult.

A játék arról szól, hogy egy újonan alapított kisvárosban polgármesterré választanak. Polgármesterként pedig az a feladatunk, hogy a várost minél nagyobbá, vonzóbbá tegyük, azaz úgy kell fejlesztenünk a környéket, hogy az emberek a mi városunkba jöjjenek lakni. Ehhez pedig lakást, munkahelyet, vizet és áramot, szórakozási és tanulási lehetőségeket kell biztosítanunk számukra.

Munkánkat egy teljesen üres területen kezdjük, amely kis négyzetekre van felosztva. Az egyes telkeket, épületeket ezekre a négyzetekre kell elhelyeznünk.

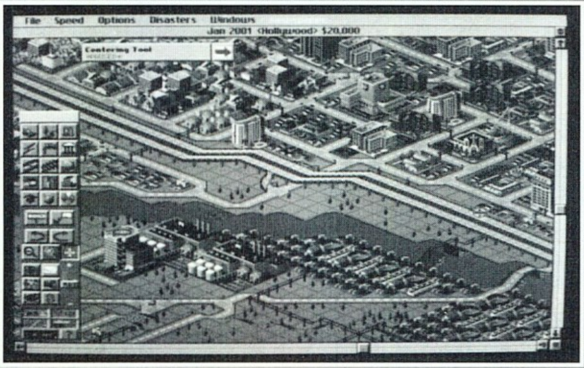
A legelső feladatunk a lakások, gyárak és kereskedelmi épületek telkeinek kijelölése. Eleinte főleg lakásokra és iparra lesz szükségünk, a kereskedelem csak a nagyobb városokban virágzik. Magukkal az épületekkel már nem kell foglalkoznunk, ezeket az új városlakók fogják felépíteni. Nekünk kell viszont gondoskodnunk a víz-, és elektromos hálózatról. Ezért rögtön a játék elején építsünk egy erőművet valahol víz közelében és a vízparton állítsunk fel néhány szivattyút. Ezután építsük ki a lakóterületeket a munkahelyekkel összekötő utakat (ezek a területek ne legyenek túl messze egymástól), majd a vizet és az áramot vezessük el minden terület szélére. Az emberek csak olyan helyre fognak építkezni, ami nincs három négyzetnél messzebb valamelyik úttól és beköthető az áram (a víz nem annyira fontos). A vezetékeket elég az egyes háztömbök széléig elvinni, hiszen az érintkező épületek átadják egymásnak az áramot. Ha a telkeket jól helyeztük el és az ellátásuk is megfelelő, egy kis várakozás után megjelennek az első telepesek. (Az új épületeken a villogó villám az áram, a pöttyök pedig a víz hiányát jelzik.) Mostantól kezdve pedig már csak a lakók óhajait kell lesnünk és teljesítenünk. Az igényeket tanácsadóinktól, a grafikonokból és a helyi lap statisztikáiból ismerhetjük meg.

A játéknak nincs határozott vége. Mindenki önmagával és az eddig elért eredményekkel versenyezhet, a cél egy minél nagyobb, jól működő város felépítése. Azt, hogy milyen jól végezzük munkánkat, elsősorban a lakosok száma és az újságok közvéleménykutatásainak eredménye mutatja.

A játék elején választanunk kell, hogy mennyi pénzzel kezdünk. Természetesen a játék során minden építkezés pénzbe kerül, ezért kiadásainkat adókkal kell pótolnunk. A kezdés ideje a felhasználható technikai vívmányokat határozza meg. Természetesen, ahogy telik az idő, úgy fedeznek fel újabb és újabb dolgokat.

Munkánk során minden év végén kapunk egy elszámolást, melyben az előző évi bevételek és kiadások szerepelnek. Ezen a lapon állíthatjuk be a következő év adóit, valamint az egészségügyre, rendőrségre, oktatásra, közlekedésre szánt kiadásokat. Az adónál külön beállíthatjuk a magánszemélyek, kereskedelmi és ipari cégek adókulcsát (ehhez bökjünk a sor végén látható kis füzetre). A kiadásoknál általában azt adhatjuk meg, hogy az egyes részek teljes költségének hány százalékát fizeti a költségvetés. Persze minél kisebb százalékot állítunk be, annál rosszabbul fog az az ágazat működni. Ha az egyes sorok végén látható kérdőjelre kattintunk, tanácsadónk véleményét hallgathatjuk meg. A Bond sorában pénzszűkében kölcsönt vehetünk fel. Ezt érdemes elkerülni, hiszen a kamatok törlesztése igen nagy terheket ró a városra. A City Ordinances kis füzetére bökve új rendeleteket hozhatunk. Például itt vezethetjük be az 1 százalékos forgalmi adót és a parkolási díjakat, melyek népszerűségünket csökkentik. Itt indíthatunk kábítószer ellenes kampányt, évenként ismétlődő karneválť és hozhatunk sok egyéb népszerű intézkedést. Ha itt minden kampányt elindítunk, bár éves kiadásunk jelentősen megnövekedik, a lakosok özönleni fognak a városba.





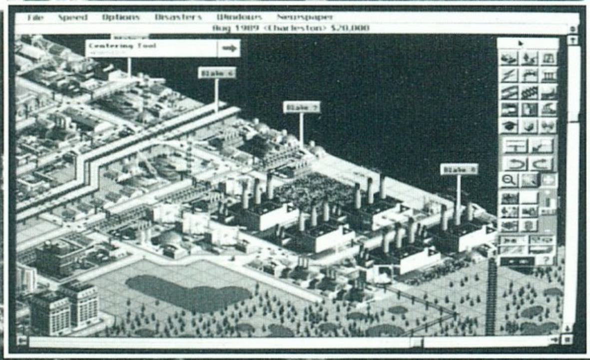
Ahogy azt már a Sim sorozatban megszokhattuk, eszközeinket a kép szélén látható ikonok közül választhatjuk. Újdonság viszont, hogy egy egy ikon több eszközt is rejt. Ha ezek közül nem a legelsőt akarjuk használni,

tartsuk az ikonon lenyomva az egérgombot, majd válasszunk az így elővarázsolt listából. A SHIFT és az egérgomb lenyomásával pedig segítséget kapunk a gombok feladatáról. Az így rendelkezésünkre álló szerszámok a következők:

Buldózer: A sima buldózer a területek megtisztítására a romok, fák és feleslegessé vált épületek eltakarítására szolgál. Mivel az új változatban már dombok és völgyek teszik változatossá a tájat, a gépek között találunk olyat, mellyel dombokat hordhatunk el vagy emelhetünk, tavakat áshatunk. A nagyobb munkálatok azonban veszélyeztetik a közelben álló épületeket.

Fa: A fákkal a környezetszennyezés ellen védekezünk, a mesterséges folyókkal pedig a domboldalakba vízierőművekhez szükséges vízeséseket telepíthetünk.

Veszély: Ezt az ikont csak valamilyen katasztrófa esetén használhatjuk. Ilyenkor a tűzoltókat vagy a rendőröket küldhetjük a helyszínre segítségül. Tűz esetén például minden egyes tűzoltócsapat (ahány tűzoltóőrs van a városban) helyét külön kijelölhetjük, így tudjuk megakadályozni a tűz terjedését.



ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	75%
kezelhetőség	89%
kihívás	85%

ÖSSZHATÁS 85%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

Villám: Ezzel az eszközzel húzhatjuk ki az elektromos vezetékeket, valamint új erőműveket építhetünk. Kilenc erőmű közül választhatunk (nap, szél, szén, víz, fúziós, stb), ezeket áruk, teljesítményük és környezetszennyezésük különbözteti meg egymástól. Mindegyik erőmű csak 50 évig üzemel és ezután felrobban. A robbanás szerencsére nem okoz semmilyen katasztrófát, de megszűnik az áram. Ha a katasztrófák ki vannak kapcsolva (No Disasters a Disasters menüben) és van elég pénzünk, a tönkrement erőmű helyén automatikusan épül egy ugyanolyan.

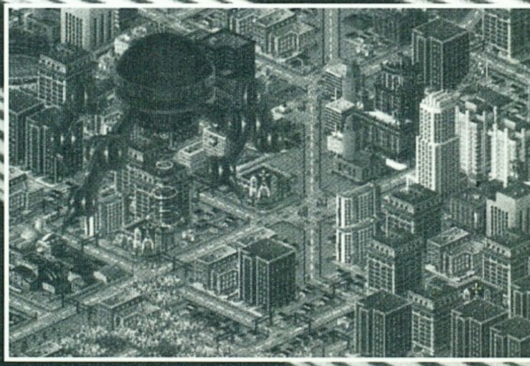
Víz: Itt fektethetjük le a városi vízhálózat fő vezetékeit. Az eszközt kiválasztva a város képe megváltozik, a képen a föld alatti vezetékek jelennek meg. Itt látszik, hogy minden épület megépíti a saját vízvezetékeit, nekünk csak össze kell ezeket kötnünk a vízpumpákkal. A vízpumpák leghatékonyabban édesvíz (Fresh Water) mellett üzemelnek, szárazföldön vagy sós víz közelében víztermelésük jelentősen visszaesik. Ezen segíthetünk, ha a sós vizet közvetlenül a pumpák mellett édessé alakítjuk (Desalinization).

Ugyancsak itt építhetünk szennyvíztisztítót (Treatment) és víztornyot. Mivel a pumpák víztermelése az évszakoktól függően állandóan változik, érdemes némi ivóvizet raktározni a tornyokban.

Bónusz: Itt az elégedett polgárok különböző ajándékokkal halmozzák el polgármesterüket. 2000 lakos saját házat, 10000 városházát, 30000 felett pedig különböző emlékműveket adományoz vezetőjének, azaz nekünk.

Út: Egy nagy városban az egyik legnagyobb gond a közlekedés. Úthálózatunkat tehát úgy kell kialakítanunk, hogy gyors legyen és mindenhova el lehessen jutni. Az új játékban már gyönyörű hidakat, alagutakat, egymást keresztező gyorsforgalmi utakat is építhetünk. A gyorsforgalmi utak kétsávosak és a felszín felett haladnak. Ahhoz, hogy a járművek használni tudják őket, köztük és a sima utak között felhajtókat (Onramp) kell építenünk. Az utak zsúfoltságát enyhíthetjük buszjáratok bevezetésével is. Már egyetlen forgalmas helyen felépített állomás is jelentősen csökkenti a közlekedési dugókat.

Vasút: A vasútvonalak célja szintén a közlekedési problémák megoldása. Itt meg kell építenünk az állomásokat és az őket összekötő sínpárokat is. A vasutak elég sok helyet elfoglalnak a felszínből, ezért célszerű egy kicsit várni, míg felfedezik a földalattit. A metró építésénél szintén a város alatti vezetékeket látjuk. Ezen kell a metróállomásokat alagutakkal összekötnünk. Mivel a metró elég drága mulatság, célszerű a ritkábban lakott területeken felhozni a felszínre (Sub-Rail).



Kikötő: Ahogy a város növekszik, egyre fontosabb lesz a külvilággal fenntartott kapcsolat. Ezért egy idő után kikötőt és repülőteret is építenünk kell. Kezdetben kevés helyet kell lefoglalnunk számukra, de nem érdemes a város közepére építkezni, hiszen az idő múlásával egyre terjeszkedni fognak. A hajók az ipar, a repülők pedig a kereskedelem fejlődését segítik elő.

Telkek: A következő három gombbal a lakó- (Residental), kereskedelmi (Commercial) és ipari- (Industrial) telkeket jelölhetjük ki. Mind a háromnál választhatunk sűrűn, illetve ritkán benépesített zónák között. A telkeket dombokon és fák között is kijelölhetjük. A fákat nem érdemes kivágni, hiszen ez a terület értékét csökkenti.

Oktatás: Az emberek képzése egyrészt csökkenti a bűnözést, másrészt növeli a termelést. Ezért érdemes a városban iskolákat, főiskolát, múzeumokat és könyvtárat építeni. Az egyes intézmények különböző korcsoportokra fejtik ki hatásukat.

Rendőrség: A rendőrség és a börtön a város bűnözését csökkenti, a tűzoltók száma pedig a tüzek eloltásának gyorsaságát határozza meg. A kórházak természetesen a lakósok egészsége miatt fontosak.

Szórakozás: Hogy városunk minél vonzóbb legyen a letelepülni vágyók számára, egy csomó szórakozóhelyet kell építenünk. Ide tartoznak a parkok, állatkertek, stadionok és a vitorlás kikötők.

Az eszközök után néhány olyan gomb jön, mely a játékban való eligazodást segíti. Ezek használata ingyenes. A táblával a város különböző pontjain helyezhetünk el tájékozódást segítő feliratokat. a keresés segítségével a földterületekről, épületekről, telkekről tudhatunk meg minden lényeges információt. A következő gombokkal forgathatjuk, nagyíthatjuk és kicsinyíthetjük a város képét.

Alatta a három függőleges csík a lakók igényeit mutatja. A zöld a lakásokra, a kék a kereskedelmi épületekre, a sárga pedig a gyárakra vonatkozik. Ha a csík a felső részben van, a lakosoknak több ilyen telekre van szükségük, ha az alsó részben áll, akkor ebből jelenleg túl sok van a városban.

Végül az alsó gombokkal a döntéseinket segítő grafikonokat, rajzokat nézhetjük meg. Ezek közül az egyik legfontosabb a költségvetés, melyről már volt szó. A másik az ipar adatai. Itt megtudjuk, hogy mely iparágak fejlettek és melyekre van a városnak szüksége. Külön-külön minden iparágnak megváltoztathatjuk az adóját, így támogatva azokat, melyekre a jövőben valószínűleg nagyobb szükségünk lesz.

Ha elérjük a 60000 lakost, a kormány megkérdezi, hogy akarunk-e katonai helyőrséget a városba. Ez jó hatással van a kereskedelemre, de növeli a forgalmat és a környezetszennyezést. 120000 lakos felett pedig új épületek jelennek meg, melyekben még több ember, gyár és kereskedő fér el. Természetesen ez a gondokat, például a bűnözést is növeli.

A SimCity 2000 szerintem a Sim sorozat legjátszhatóbb és legérdekesebb darabja. A rengeteg új ötlet változatossá, még hosszú idő után is izgalmassá teszi a játékot. A 3D grafika és az animáció gyönyörű, a beavatkozásainkat kísérő hangok (üdvrivalgások, fújolások) pedig jópofák. Szóval ez az a program, amit nem szabad kihagyni.

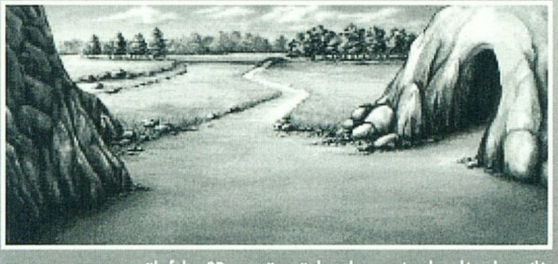
Temesvári Tibor

COMPANIONS OF XANTH

Brrrrr. Hol is vagyok? Mi a gyik ez itt? Hah, várjunk csak... ja persze... Hirtelen egészen elvarázsolva érzem magam, s ezt a Xanth-nak köszönhetem. Hát, meg kell hagyni, rég játszottam már ilyen klassz, magával ragadó, eredeti és ugyanakkor humoros adventure-t. Aki ismeri a Legend játékait, annak lehet némi fogalma a játék hangulatáról, idétlenségéről (pl. lásd a Spellcasting sorozatot), de őket is meglepheti a merőben új irányítási ikonrendszer. És akik még sose találkoztak Legend alkotással? Ha folyik ereikben egy cseppnyi kalandor vér is, egész biztosan ott gubbasztanak majd a képernyő előtt néhány délutánt!

Ami igaz az igaz, eddig kicsit riasztottak a Legend-termékek, mert tisztük a beírogatós játékok felváltása volt, hisz igerendszerük - mely Windows-szerűen működik - több száz igét tartalmazott már. Így szinte mindent meg tudtunk csinálni - vagy legalább megpróbálni -, ami eszünkbe jutott. Na de a Xanthnál teljesen más a helyzet. A képernyő szélére csak 7 "létfontosságú" ige került, alulra a tárgyaink meg néhány kezelőgomb, de erről majd később. A játék közben elolvasandó szöveg elég tisztességes mennyiségű, de az igazi "csemege" az, hogy maximálisan kihasználták az angol nyelv adta lehetőségeket, s csak úgy röpködnek a rokonértelmű, hasonló hangzású szavak. A grafika kifejezetten kellemes és "azt látom, amit látok" stílusú, azaz a képeken nem látjuk önmagunkat, csak az előttünk elhelyezkedő tájat, embereket. Emellett igen "megdobja" még a progamot a néhány teljesképernyős mozgóképsor. A zenékről se jót, se rosszat - aláfestő zenének megteszik. No, de nem vesztegessük fölöslegesen a szót, lássuk inkább a kezelést: a képernyő bal oldalán elhelyezkedő igék felülről lefelé: Take - vmit felvenni; Put - vmit vmibe tenni; Look at - vmit megnézni; Open/Close - Nyini/Zárni; Talk to - beszélni; Look - megnézni a helyszínt. Léteznek ezen kívül még speciális igék is, melyek akkor jelennek meg, ha egy tárgyra rákattintunk, s ezek az igék kifejezetten erre a tárgyra vonatkoznak (pl. egy üvegre kattintva a megtöltés, kiürítés stb). A bal alsó sarokban találjuk a mozgató nyilakat, egy Wait ikont, amellyel várakozhatunk, a Map-pel a képmódról térképmódra válthatunk, ami a labirintusban nagy hasznunkra válik. Találunk itt még egy Undo ikont is, amellyel meggondolatlan cselekvésünket törölhetjük, illetve egy lemezt, amellyel a lemezműveleteket kérhetjük le. A képernyő legalján pedig kísérőnk képe és tárgyaink helyezkednek. el. Ha esetleg "meghalunk" játék közben, akkor is van mód "undo"-zni a 2. válasszal. Nos, akkor vágjunk bele:

A játék kerettörténete eleve gyanús a józan eszű kalandoroknak: két démon, nevezetesen a Föld és a Xanth bolygó démona fogadást kötnek és mindketten útnak indítanak egy-egy "versenyzőt" kísérővel, egy bizonyos díjért...



Mi a lakásunkon lépünk be a játékba, a számítógépünk előtt. A gép mellet fekszik Pia barátnőnk levele, amely egyébként egy rém randa iromány. Menjünk ki az előszobába, gyújtsuk fel a villanyt, majd nézzünk át a konyhába. Vegyük ki a hűtőből a mustárt, vegyük fel a telefont és válaszoljunk Ed barátunknak (3,1,3,3). Ed egy remek számítógép-programot tukmált ránk, nevezetesen a Companions of Xanth-ot... elég fura játékkezdés. Menjünk ki az előszobába, s várakozzunk, amíg megérkezik a postával a játékunk. Nyissunk ajtót, kapjuk fel a csomagot, bontsuk ki, majd üljünk a gép elé, tegyük be a lemezt, zárjuk le a floppyt, kapcsoljuk be a gépet, s máris kezdődik a játék-a-játékban. Vessünk egy közelebbi pillantást a monitorra, s az emberkét, Grundy Golemet - aki sokszor fog még asszisztálni nekünk a játék folyamán - szólítsuk meg, mire elmondja, hogy ki kell választanunk leendő kísérőnket a Xanth-on. Feleljük a legutosó választ, majd válasszuk balról a harmadik hölgyet.

Egy sötét verembe kerülünk a Xanth-on, ahonnan balról a második ajtó vezet a szabadba. Nyissuk ki és lépjünk ki a friss levegőre. Kint találkozunk vetélytársunkkal, Kimmel, akivel egy rövid beszélgetést folytatunk. Mint kiderül, ő hisz a mágiában mi pedig nem. Hmm. Miután elvonultak, kísérőnk, Nada próbál győzködni és elhitetni velünk a mágia létezését és fontosságát a Xanth-on, ugyanis amíg nem hiszünk benne igazán, addig "monitorként" mászkálhatunk fel és alá. Gyorsan tegyük fel a 3D szemüvegünket, hogy színesben lássuk a világot, majd induljunk el. Vegyünk magunkhoz egy vajvirágot, majd nézzünk be a városba. Szólítsuk meg a polgármestert, aki arról panaszkodik, hogy beállt a kikötőbe egy hatalmas hajó, és telefüstöli a városkát. Megkér, hogy segítsünk neki, amit természetesen elvállalunk (1,1,1,1,1,1,1,1,3). Segítséget csak a Fairy Nufftól kaphatunk szerinte, de nem juthatunk hozzá, amíg egy gyanús repülő vödröt nem távolítunk el az odavezető útból. A tőle kapott kulccsal nyissuk ki a kikötőbe vezető kaput, s a mólón kérjük meg Nada-t, hogy ússzon le és hozza fel a vasmacskás kötelet a víz alól (2,2). A polgármester előtt lévő követ is tegyük el, majd térjünk vissza oda, ahol a kis patak csörgedezik. Az vízben lévő fatörzset szabadítsuk ki a vasmacska segítségével az összedőlt híd alól, s vigyük el a faanyagot a polgármesternek, akinek a szakmája fafaragó, s csináltassunk belőle egy deszkalapot (3). Várjunk amíg elkészíti, majd induljunk keletre. Az itt található nagy kőre helyezzük el a deszkát, tegyük rá a követ, s kérjük meg Nada-t, hogy csapjon egyet rá a farkával (2). (Nada ugyanis sellőszerű lénnyé lesz, ha úgy tartja kedve...). Nézzük, mi történt a kővel: pont a hírhedt repülő vederben landolt, s így annak nincs ereje repkedni. Vegyük magunkhoz, s irány a Fairy Nuff. Beszélgessünk el Fairy Nuff kapujával (7,1,2,3), mire az továbbenged. A golfpályán szedjük fel a T-betűt, a lyukból pedig a tojást. Ezután keressük fel Fairy Nuff-t személyesen. Beszélgessünk el vele (2,4,4), mire egy receptet ad, amit ha kikeverünk és beleöntjük a hajó kürtőibe, abbahagyják a füstölést. Lássunk hozzá az anyagbeszerzéshez: a Fairy kapuja elől merjünk két adag szemkenőcsöt a vödörbe, ürítsük ki a vajvirágot, tegyük a vajdarabot is a vederbe, s végül a tojást is. A városka előtti két lámpatestet lopjuk le, majd irány a kis patak. Az immár üres vajvirággal fogjunk egy szentjánosbogarat és dobjuk a vedrünkbe, majd töltsük meg háromszor a vödröt a patakból. Az innen keletre lévő köhögőcukorka-bokornál kérjük meg Nada-t, hogy fogjon nekünk egy gyógycukorkát (3). Játsszuk el ezt kétszer, s a két szem cukorkát is dobjuk a vödörbe, majd irány a móló, ott vegyük fel a rongydarabot, s utolsónak ezt is gyömöszöljük a vödörbe. Ha minden rendben, vigyük el löttyöt Fairynek, ő majd kettéválasztja és beletölti a két lámpatestbe (1,1,1,3). Irány a hajó, ott löttyintsük bele a két füstölő kürtőbe a löttyöt. Ismét láthatjuk a két démont, a Xanth-é örvend, hogy kezdünk hinni a mágiában, a Föld démona pedig





tovább hergeli magát Xanth démonának szóviccein... A polgármester hálálkodik egy sort, majd ad egy aranykardot, s szóba hozza Xanth öt régióját (3,7). A kard különlegessége abban rejlik, hogy minden egyes szféra után megjelenik rajta egy ékkő, na de egyelőre többet nem árulok el róla. Térjünk vissza a Fairyhez, s beszélgessünk vele (2,6), kérdezzük ki részletesebben az öt szféráról. Fairy elmondja, hogy innen észak-nyugatra vannak, s az első az üresség szférája (ha esetleg valaki kivette a Fairynek szóló levelet a postaládából, azt előbb adja át).

Hatalmas pusztaság fogad, s a menekülés egyetlen útja, hogyha hiszünk az előttünk délibábként meg-megjelenő ajtóban. Várjunk egy ideig, majd amikor meglátjuk az ajtót, beszéljünk Nada-val, aki kételkedik az ajtó megjelenésében. Ismét várjunk, majd beszéljünk egészen addig, amíg oly erővel bizonygatjuk Nada-nak az ajtó létezését, hogy az meg is jelenik. Nyissuk ki, s lépjünk át a Föld szférába.



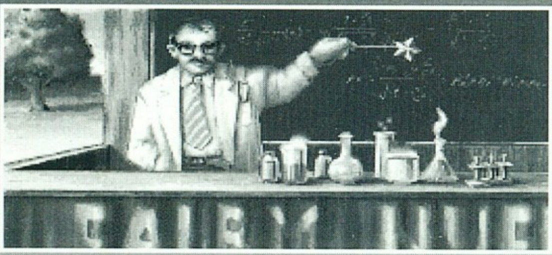


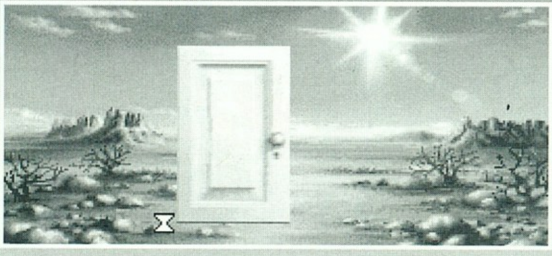
Előttünk egy barlang bejárata, köröskörül sivatag. Induljunk el délkeletre, ahol a forrás mellett az ájtatos Metria kelleti magát. Nos, itt az a lényeg, hogy ne engedjünk a kísértésnek, s ne igyunk a forrás vizéből, bárhogy is kérleljen a kis szirén. Ez el fog tartani egy ideig, de ha elég erősek vagyunk, előbb-utóbb elvonul. Térjünk vissza a barlang bejáratához, nyissuk ki az ajtaját, s lépjünk be. Némi bolyongás után elhalványulnak a falak előttünk, csak a fáklyák lángját látjuk, s Nada eltűnik. Várakozzunk egy darabig, mire Nada visszatér, megragadja a karunkat és kirángat a forráshoz. Gyakorlott kalandorok fejébe rögtön szöget üthet ez a hirtelen jellemváltozás... Csak nem Metria bújt Nada testébe? Dehogynem... Jó ha mentünk egy állást, majd hősiesen ellenállunk a kísértésnek (2,1;1,1, wait;3,3; wait;wait,3). Ha minden rendben megy, Metria átad egy kis műszert, amellyel - állítása szerint - meglelhetjük Nada-t, ha figyeljük, hol mutat a legtöbbet a mutatója. Tehát irány a labirintus, ahol természetesen a műszer pont fordítva működik, mint ahogy Metria mondta... Legjobb, ha most átváltunk térkép módra, s megkeressük a következőket: az északkeleti részen a mozsártörőt, a nyugati részen a kis szürke kapcsolóval ellátott falat. Nyomjuk be a kapcsolót, s az ismét megjelenőt, és így tovább. Ha mind a 16 kapcsolót felkattintottuk, kattintsuk őket vissza, s így mindegyikből egy fémlapka alakul ki. Ha mind a 16 kapcsoló fémlappá változik, egy nagy gomb jelenik meg a falon, s azt benyomva egy lejárat nyílik meg. Lent Nada-t találjuk szirénalakban bilincsbe verve. Nyugtassuk meg, hogy nem nézünk rá (2,5,4,1), majd beszéljünk a bilincseihez, mire azok elengedik Nada-t. Az északnyugati részen találunk egy lejárót, amelyen keresztül a 2. szintre jutunk. Itt keressük meg a mozsarat, és a faajtót, amit próbáljunk megfogni, mire eltűnik, s egy fémfa jelenik meg mögötte, elzárva a kijáratot. Szedjük fel a kis üvegcsét, ami az ajtó mögött maradt, majd húzzunk vissza Nada börtönébe, nyissuk ki az üveget, s gyűjtsünk bele egy kis halálos moszatot. Irány ismét a fémfa, marassuk el az útból. Aki egy kis közjátékra kíváncsi Kim-mel kapcsolatban, az nézzen bele az 1. szinten a tükörbe...





Na, ott tartottam, hogy belépünk a fa mögötti terembe. Ez itt a tűz régiója. Keressük meg a tűzembert és a kutyáját, és kérjük meg Nada-t (2,1,1), hogy adja oda a kontyát (a konty és a péksütemény angolban azonos alakú szavak), töltsük meg mustárral, mire a forró kutya (hot dog - ismét szójáték!) megjied, s visszaolvad a lávába. Keressük meg a tűzfalat, amely a kiutat zárja el előlünk, s szedjük fel a földről a faszenet. Irány vissza az első szintre, keressük meg a sírkövet, simítsuk ki a barna papírunkat, helyezzük rá, majd firkáljuk át a faszénnel. Egy recept tűnik elő a lapon, miszerint a tűztörő elkészítéséhez egy kis liszt és tüzes víz szükséges. Tegyük a mozsárba a virágszirmot, majd keressük fel a tűzembert, s várjuk meg amíg nekünk adja a tüzes vizét, s ekkor ebből is töltsünk a mozsárba. A törővel keverjük össze a mozsár tartalmát, s a tűzembernél található köre helyezzük el és várjuk meg, amíg kisül belőle a tűztörő. Irány a tűzfal, dobjuk bele új szerzeményünket, majd várakozzunk. Kössük össze a horgunkat és a kötelünket, majd a segítségükkel küzdjük fel magunkat a felszínre...

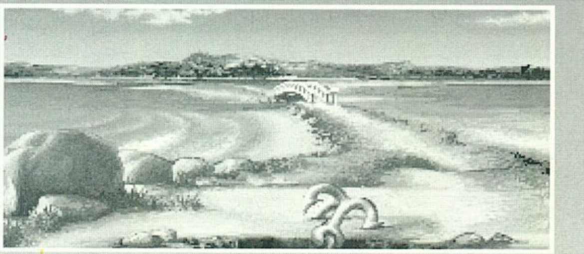


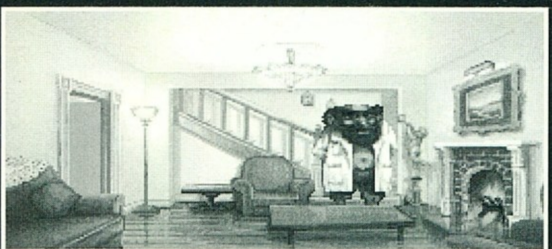


Ahhh, végre fellélegezhetünk: előttünk festői táj, a víz szférája.

Első lépésünk után összefutunk egy randa trollal, aki pénzt követel rajtunk. Fogadjuk el az ajánlatát, hogy nem esz meg bennünket, ha megkeressük az elveszett kulcsát (3,1,1,1,1,6). Keressük meg a csapot, zárjuk el, s vegyük magunkhoz a tömlőt. Menjünk le a troll lakásába és a konyhájában kössük össze a kutat a mosogatóval. Nyomjuk be a kék gombot, nyissuk ki a csapot, s a feltöltődött kútból hozzuk fel a kulcsot. Adjuk át a trollnak, aki még egy fejtörőt is felad nekünk: kapunk 3 logikai játékot, s ha bármelyiket kirakjuk, szabadok vagyunk és egy feszítővasat is kapunk ajándékba. Szerintem a gyufás a legkönnyebb, de ha valaki szereti a tologatóst és kirakós logikai puzzle-kat, próbálkozzon azokkal. Ha sikeresen kirakjuk, továbbléphetünk.

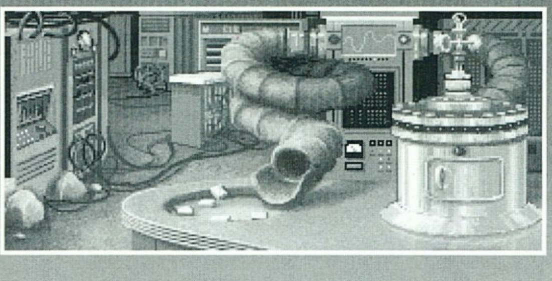
Északkeletre találjuk Com-Péter barlangját, aki a leggonoszabb teremtmény a Xanth-on. Nada-t győzzük meg, hogy jöjjön be velünk (1,1,1,1,2). Com-Péter egy találóskérdés-sorozatot tesz fel nekünk (3,2,1,1,2,3), amerre úgy tudunk válaszolni, hogy kinyitjuk a kis fémajtót, s betesszük mögé a "válasz"-betűt, amelyet a fémtálban találunk, majd bezárjuk a fémajtót. Az a nagy igazság, hogy a kedves Com-Péter mindig más-más sorrendben teszi fel a kérdéseket, és sokszor újakat is, úgyhogy a ti feladatotok lesz kitotózni a helyes betűt... na nem olyan vészes, háromszor lehet rontani, s ott van az Undo





is. A trükk az, hogy egyszer feltesz egy olyan kérdést, amelyre nincs megfelelő válaszbetű, s ekkor a nálunk lévő T betűt kell behelyeznünk. Az aljas Com-Péter jobbnak látja ha visszaléptet, túl jónak tart minket (2). Ekkor megjelenik a Grundy Golem, s mi elpanaszoljuk Com-Péter galádságát, s Grundy is elpanaszolja betegségét, amelynek a vírusa nálunk ragad (2,1,4,4,1). A vírus éppen jól jön Com-Péter elpusztítására... tegyük le a fémajtó mögé, és...

Ismét láthatjuk amint a Föld démona idegesíti a Xanth-ét, hogyha Kim nyer, Xanth földjéről eltűnik a mágia. Az utolsó szférához értünk, a levegőhöz. Lépjünk be Ma Anathe házába, s beszélgessünk el az öregasszonnyal (1,3,1,2,4,2,1,1,1). Megtudjuk, hogy valaha egy gyönyörűséges hercegnő volt, és gonosz démonok az eljegyzése napján csúfítóitalt csurgattak le torkán álmában, s amikor felébredt ez lett belőle - egy rút vénasszony. Az átok szerint, ha egy jelet meglát a hegyek között, akkor visszanyeri eredeti külsejét. Vegyük le a falról a piros zoknit és távozzunk. Egy lépésre a háztól a hegyek lábához érünk, ahol egy szélzsákkal lehetünk gazdagabbak. Lépjünk le délkeletre, ahol egy randa gyereknek a gejzír vízsugara felrepítette a labdáját. Húzzuk a zoknit a gejzírre, mire a labda leesik, s a fiú boldogan felajánlja a segítségét. Irány ismét a vénasszony háza, majd szóljunk a gyereknek, hogy csinálja meg a szekeret, amelynek kiesett a kereke. Miután megjavította, toljuk el a szekérkét, s vegyük fel alóla a vitorlát.





Keressük meg a Ork asszonyt, akinek a a problémája, hogy ivott a szépség forrásából és túl szép lett orknak, s így kiközösítették (3,2,3). Valahogy majd segítünk rajta... Irány ismét a hegység, s merészkedjünk tovább, egészen a kis barlangig, amelyből behajókázhatunk a hegy belsejébe. Szereljük fel a vitorlát a hajóra, kössük el, majd nyissuk ki a szélzsákot... már repülünk is a hegy belsejébe. Fura helyre érkezünk, egy lépcső vezet a magasba, s a lépcső előtt egy őr áll. Még ki se szállunk a csónakból, az őr máris nekünk szegez néhány találós kérdést, amelyekre felelni kell, mert csak azután mehetünk fel. Ezt teljesíteni röhejesen egyszerű, ugyanis ha rosszat mondunk, akárhányszor újra próbálkozhatunk. A helyes feleleteket egyébként onnan ismerhetjük fel, hogy tartalmazza a levegő szót vagy annak szinonímáját. Ha megfeleltünk, szaladjunk fel a csigalépcsőn, amelynek a tetején egy tábla van, azt vigyük el a vénasszonynak (a jel és a jelzőtábla ugyanaz az angolban), mire ő a "jel" láttán visszaszépül és nekünk adja a csúfító löttyöt. Egyértelmű, hogy a löttyel az Orkhoz sietünk, aki cserébe elárulja, hogy merre van a Xanth-ot kettészelő szakadék. Irány délkelet, a szakadék.





Amíg elgyalogolunk a szakadékig, néhány idétlen állat állít meg, egyik óva int a szakadéktól, másik családi problémáiról tart kiselőadást... egyszóval semmi lényeges. A szakadék szélén Nada kitalálja, hogy ő nem megy le, mert ráadásul még egy hatalmas sárkány is ott tanyázik. Ekkor jelenik meg vetélytársunk, Kim kísérője, Jenny és Sammy cica, meg egy Cyrus nevű srác. Rövid alkudozás után úgy döntenek, hogy mi és Kim kísérőt cserélünk. Így velünk marad Jenny és a macskája, Sammy... A szakadékban egy rettenetes sárkány állja utunkat. Kérjük ki Jenny véleményét, mire azt tanácsolja, beszéljünk Fractohoz, a felhőhöz, hátha ki tudunk csalni belőle egy hóvihart. Beszélgessünk el a felhővel (mindig a 3. válasz), s az utolsó pillanatban, amikor a sárkány szinte lefúj, egy kellemes hóviharral tapasztaja be a sárkány pofáját.

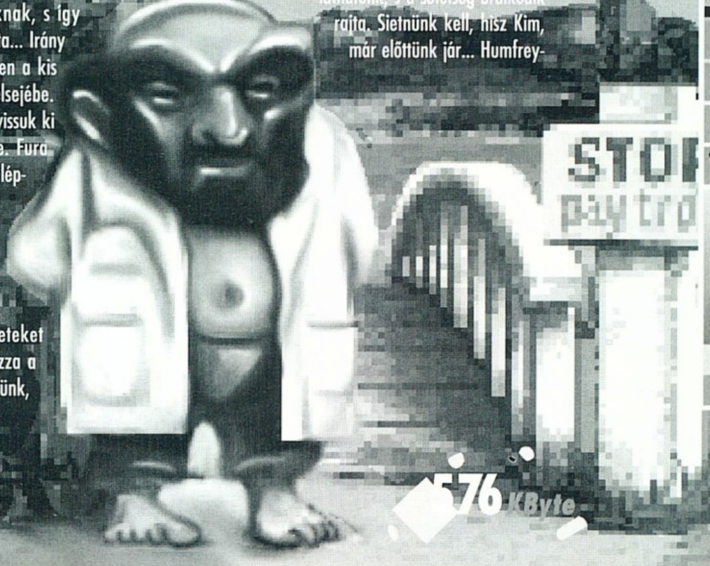
Végre elérkeztünk Humfrey kastélyához, ahonnan a díj már csak lépésekre van. Nyomjuk meg a kőfalon a laza téglát, majd kattintsuk fel a kapcsolót, mire a vaskapu kinyílik, de a függőhíd lezáródik. A kastély kertjében keressük meg a vízesárokban heverésző sárkánykígyót, s az őt zargató bogarat likvidáljuk a befőttes üvegünkkel. Most már nyugodtan átléphetünk a vizesárok túlpartjára, ahol vegyük fel a gitárpengetőt, majd a feszítővassal nyissuk ki a rácsot, s menjünk le. Láthatunk egy kis közjátékot, amint Cyrus összetalálkozik egy hölggyel, s úgy dönt, hogy a továbbiakban vele folytatja életét és nem kíséri tovább Kiméket. Itt lent találunk egy kapcsolótáblát, amelyen kattintsuk le a 1,2,4-es kapcsolókat, mire leereszkedik a felvonóhíd, s szabad az út Humfrey-hoz. Tőle végre megtudhatjuk, hogy mi miért is van valójában: A Föld és Xanth démona fogadást kötött, s mi vagyunk Xanth embere. Amennyiben mi nyerünk, Xanth-on megmarad a mágia, ha Kim nyer, akkor örökre elhagyja Xanth-ot a varázs. A kard, amelyet kaptunk, a bölcsesség kardja, s ha hat ékkő ég benne, akkor képes elpusztítani a gonoszt. Mellesleg a díj egy másik világban van, amelyet egy tökhéjon keresztül láthatunk, s a sötétség uralkodik rajta. Sietnünk kell, hisz Kim, már előttünk jár... Humfrey-től megkapjuk a tököt, amellyel leülünk egy asztalhoz Kim és Nada mellé. Nézzünk bele, s máris elkezdődik a végjáték.

Az éjszakába kerülünk egy kísérteties kúria mellé. Keressük meg a pincelejárót, nyissuk ki a lakatot a gitárpengetővel (a lockpick a tolvajkulcs - a lok pic a pengető... hallásra ugyanaz). Lent vegyük fel a kötelet, a csontváz kezéből a kulcsot és nyissuk ki vele az ajtót. A lépcsőfeljáró korlátján lévő gyanús kart kössük a kötéllel a korlát gombjához, hogy felmenetelkor ne érjen meglepetés. Fent nyomjuk meg a gombot, mire egy titkos szobába kerülünk. Vegyük fel az orvosságos üveget, majd nyomjuk meg a 3. könyvet a kandalló tetjén... ismét a feljáratnál vagyunk. A gyógyszerrel dobjuk be az ablakot és vegyük fel a kampós botot. Irány az emelet, a padlásajtót nyissuk ki a bot segítségével, s láss csodát! Ott a DÍJ... Kim szinte már meg is fogta, de ekkor lépünk mi akcióba... Kardunkon megjelenik a hatodik ékkő, s mi szélsebesen dobjuk azt a díj felé... A díj kirepül egy ablakon, s mi hirtelen visszazökkenünk a szürke hétköznapokba... a számítógépünk elé.



Már csak egy lépés van hátra: felvenni a telefont. S hogy ki a telefonáló? Azt fedje a szürke homály...

Koronczai Gáspár



ÉRTÉKELŐ

grafika	80%
hang/zene	72%
kezelhetőség	75%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS

79%

TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC*

NO LIMIT

Kiadja az 576 KByte

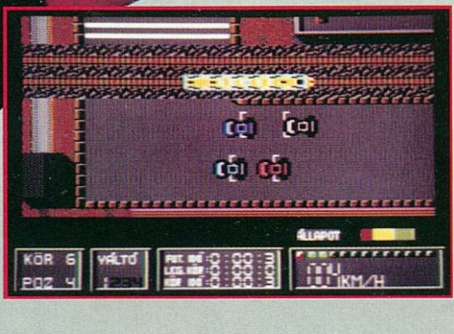
Hamarosan megjelenik C64-re lemezen!

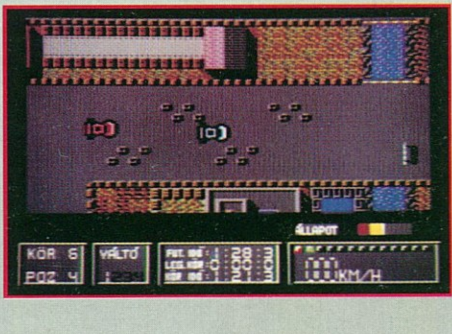
VÉGET NEM ÉRŐ IZGALOM...
VÉG NÉLKÜLI SZÁGULDÁS...
VÉGZETES VONZERŐ...
VÉGTELEN ÉLVEZET...



Minden dobozban más és más kisautó - AJÁNDÉKBA!!!







SEGA

C.E.S. NEWS

Ismét megvolt a szokásos buli LAS-VEGAS-ban, melyen olyan újdonságokat mutattak be, hogy a látogatók állítólag kétszer váltottak alsóneműt. Lássuk tehát a SEGA vonatkozású híreket, meg ami még érdekes...



-Az első és legfontosabb infó a CD-s masinák és játékok eszeveszett nyomulásáról szól. Akinek még nincs ilyen, az rohanjon venni egyet.

-Erősen látszódott a kiállításon, hogy a SEGA előbbre tart, mint a Nintendo. A legtöbb cég inkább SEGA-ra fejleszt, és a híres játéktermi gépeket gyártó cégek is a SEGA felé kacsintgatnak.



-A VIRGIN újabb megállapodást írt alá a DISNEY-vel, és az Aladdin-os gárdát bízta meg a THE LION KING megírásával.



-Egyre közeleg a SATURN megjelenésének ideje, melyen az első játék a VIRTUA FIGHTERS lesz.

-A SEGA nagy MCD-s meglepetése lesz a FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY. Az impozáns név egy autóversenyt takar, hihetetlen grafikával és hangokkal. A programozók ugyanazokat a nagyító-kicsinyítő rutinokat használják, melyeket a SONIC CD-ben már láthattatok.

-Pár hónap múlva végre kijön a piacra a STREETS OF RAGE 3, mégpedig egy 24 Mbit-es kártyában. Ez azért már jelent valamit!

-A CODEMASTERS készíti a TENNIS ALL-STARS-t, amely a Wimbledon Tennis utódja. A szereplőknek lesz speciális mozgásuk, a grafika sokkal szebb lesz és még néhány humoros dolog is belecsöppen a játékba.

-Szintén CODEMASTERS újdonság a számítógépeken már létező szupi kis logikai program, a SINK OR SWIM. Ebben a játékban Kevin Codner a főszereplő, akivel Lemmings-szerű formában kell egy süllyedő hajóról embereket megmenteni.

-Sajnos képet nem tudok mutatni róla, de láttam: készül Sonic-Tails-Amy főszereplésével a legújabb GAME GEAR gokartverseny! A képernyő alsó felén láthatjuk hátulról a figurát, felül a pálya rajzát és mindezt halálos grafikával.

-Az 576 TV műsorban már bemutattuk a BUBBA 'N' STIX című logikai/akció játékot, melynek a CORE jóvoltából készül a MEGADRIVE átirata. Itt egy fiút és a segítőjét, egy intelligens botot irányítunk.

-Szinte hihetetlen, de végül is elkészül a KONAMI játéktermi gépének, a CONTRA-nak a MD verziója. Én imádtam a játékot, még a Super Nintendo-s változatát is. Mivel a 360 fokos forgó részeket MD-on nem lehet megoldani, ezért azok helyett valami extra különlegesség lesz.

-Szintén először Super Nintendo-n jelent meg a SUPER SWIV - azaz a SILKWORM IV. A MD verzió címe MEGA SWIV lesz és a TENGEN készíti. A TENGEN azt nyilatkozta, hogy ebben az átiratban ki akarják javítani az SNES-en előforduló hibákat. Nesze nektek SNES.

-A MORTAL KOMBAT 2 MEGADRIVE verzióját szeptemberre ígéri az ACCLAIM. "Csak szeptember jönne már...dubidú..."



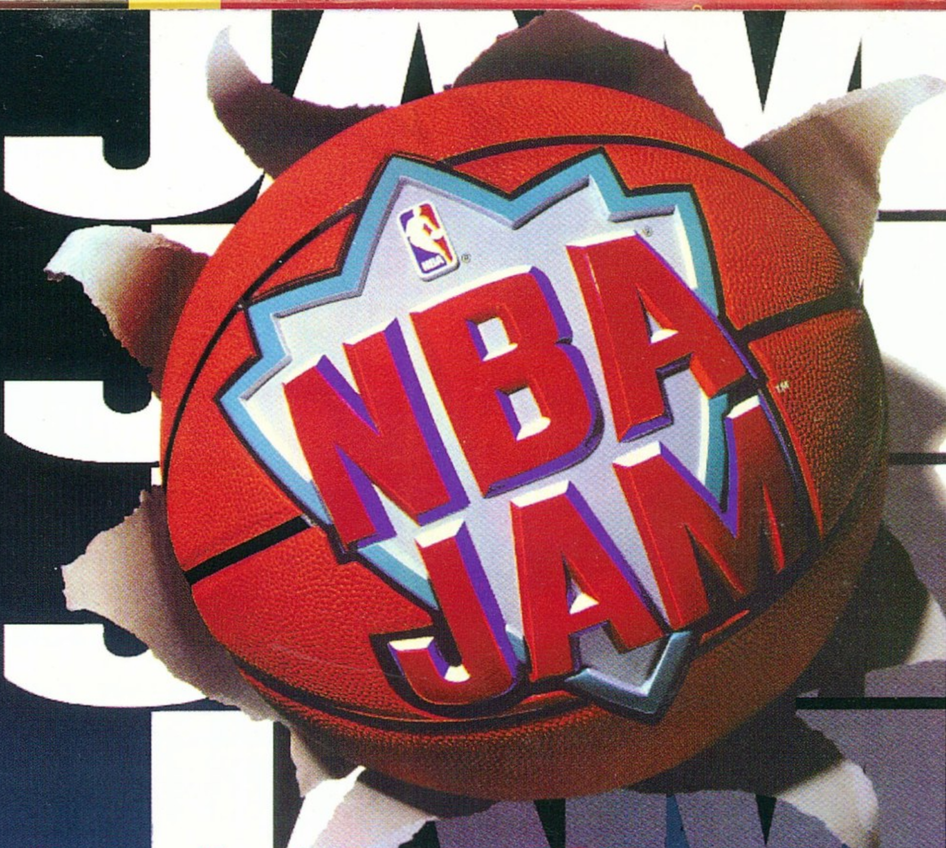


-A legújabb japán őrület a MEGADRIVE/MCD játékok zenéjének hallgatása CD-ről. A lemezeket baromi nehéz megszerezni, közülük legkelendőbb a GUNSTAR HEROES és a SILPHEED album. Oh, imádom mindkettőt...

-Az NBA JAM oly sikeres lett rögtön megjelenése után, hogy mostanra (1994 március 12) a legtöbb nagykereskedő kifogyott belőle. Egyszerűen nem lehet NBA JAM-et kapni. A játék március 4-én jelent meg. Na szép.

-Bírjátok a verekedős játékokat? Ha igen, készüljetek a RISE OF THE ROBOTS-ra, amely sok más gép mellett MD-ra és MCD-re is meg fog jelenni. A program jelenleg futó változatát a JVC készítette. A grafika lélegzetelállító, mégpedig a 3D VC, azaz VISUAL CONTOURING technikának köszönhetően. A játékban futurisztikus robotokkal lehet küzdeni, de elég brutális stílusban. A karakterek 360 fokban fordulnak meg és ray-tracing /-szerű/ grafikájuk van. Mondjuk ezt a 360 fokos haknit megnézném a MD-on!

-Végül egy pár szót a kalózkodásról is. Végül is testet öltött a tény, hogy a MD és az SNES játékokat is lehet másolni, tehát törik őket. Igaz, hogy a dolog még elég költséges, hiszen egy jobb PC mindenképpen kell az akcióhoz. Ezután már csak egy pár kábel és egy speciális szerkezet kell, amely bináris file-ként dolgozik a MD kártyák tartalmával. Az angol számítógépes lapok apróhirdetési hasábjain már lehet találkozni ajánlatokkal, körülbelül 180 fontos áron. Nekem is ajánlottak egyet, de hát milyen hülyén néz ki a MD kibelezve, fedél nélkül, egy hatalmas áramköri táblával a tetején?!

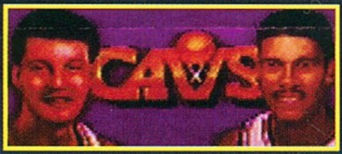


JAM IT HOME SOON...









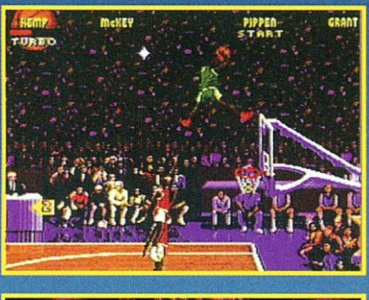


Én igazán nem akarok leszólni senkit, de teljesen ütődött dolognak tartom, hogy egyszerre 3 kosárlabdás játék kerüljön a piacra, miközben másik 2 éppen a megjelenés küszöbén áll. Így aztán tényleg nem lehet eldönteni, hogy melyiket szeresse az ember, melyik jobb a másiknál. Könnyen eshetünk abba a hibába, hogy a grafika alapján ítéljük meg őket, aztán hazavive rájövünk, hogy nem jól döntöttünk. Ezért most minden különösebb ok nélkül választottam, és az NBA JAM-et mutatom be nektek. A következő számunkban meg egy másikat - addigra talán kiderül, hogy melyik a legjobb! Annyit még el kell mondanom, hogy az NBA JAM-et választották a tavalyi év legsikeresebb játéktermi gépének.

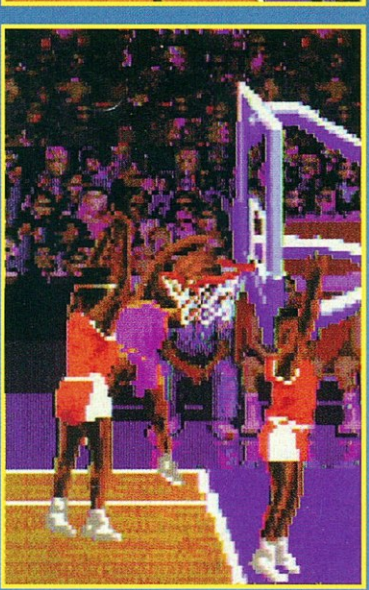
Minden amerikai sportágnak vannak hősei, sztárjai és ez alól a kosár sem kivétel. Éppen ezért jó húzás volt egy olyan stuffot összehozni, melyben mindannyian személy szerint szerepelnek, így mindenki megtalálja kedvencét. A JAM-ben 54 sztár található, arcképpel, statisztikával, majdhogynem születési anyakönyvi kivonattal.

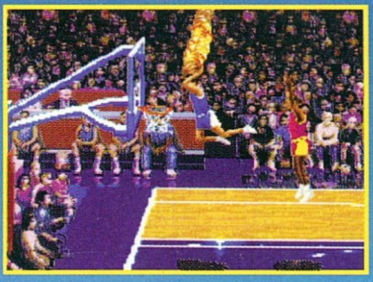
A meccsek teljesen mutáns formában folynak. A legtöbb szabályt megmásították, és egyszerre csak 4 ember van a pályán - csapatonként kettő - tehát 27 összeállítás adott. Az akció így villámgyors támadásokból és védekezésekből áll, a legnagyobb show pedig a zsákolás. Ez az epizód minden embernél más és más. A játék ilyenkor kissé elrugaszkodik a valóságtól, és meghökkentő effektusokat produkál. Ez a turbo gyorsítónak köszönhető: emberünk méterekkel a palánk fölé emelkedik, és villámsebességgel vágja be a néha már lángoló labdát.

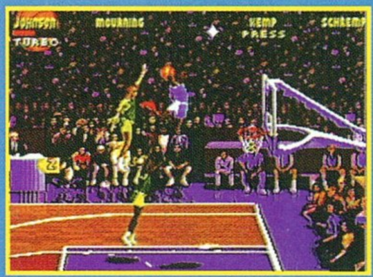
Többféle ugrás és dobáskombináció is produkálható, mintha csak a Street Figter 2 nyomdokaiban járnánk. Szupermagas ugrások, forgás a levegőben, sőt még a közönségvadító "palánktörő" zsákolás is megoldható - ilyenkor az átlátszó plexi millió darabra robban szét. Ezért az NBA JAM nem is igazi kosár játék, inkább a látványon van a hangsúly. A dobások között is lehet váltogatni, mégpedig attól függően, hogy meddig tartottuk nyomva a turbo feltöltőt. Az igazi profik ezt el sem engedik! Elkezdtem számolni, hogy mennyi különböző formát lehet összehozni, és nem kevesebb. mint 15-ig jutottam! Képzeljétek el, 15 teljesen más aminációó - haláli! Az ATTITUDE szemből megy be, de kétkézzel bevágva. A FLYING REVERSE közben a pali háttal fordulva nyomja be a bogyót.











Mivel az akció nagyon gyors, a játék nem szívleli a hosszú futásokat, vagy a passzolás előtti tökölést. Nyomni kell a lasztit, cselezgetni, mozogni - aztán jöhet az a bizonyos kosárradobás. Elárulom, hogy a meccs közben még egy százalékos számlálót is előhívhatunk, ez mutatja, hogy mennyi a valószínűsége a találatnak: ehhez válasszunk csapatot és a TONIGHT'S MATCH-UP képernyő után a bedobásig tartsuk lenyomva az A+B gombokat. A játékosoknak más és más képességei a fejlettebbek, ezért időbe telik, amíg megtaláljuk a nekünk kézreállót. Én úgy vettem észre, hogy a New York Knicks, a Chichago Bulls és a Charlotte Hornets a három legjobb páros.

Mint már említettem, a játék nem tartja be az eredeti NBA szabályokat. Egy meccs 3 perces, és más eltérések is adódnak. Mindezt csak azért, hogy az akció minél pergőbb legyen. Ha 3 kosarat dobunk egymás után, a labda lángolni kezd, és pontszámunk is őrült iramban fog növekedni. Ha beszerezzük a speciális elosztót, egyszerre négyen is küzdhetünk, és ez túlszárnyalhatatlan mókát jelent. Két játékos esetén vagy egymás ellen mehetünk, vagy "Dinamic duót" alkotva verhetjük végig a mezőnyt. Persze ez nem lesz könnyű feladat, mert a gép nagyon jól játszik, és nem fukarkodik a különböző látványos akciók mutogatásával.

Martin





ETERNAL CHAMPIONS

Amikor egy verekedős játékot tesztelek, akaratlanul is a Street Fighter 2-höz hasonlítom. Az volt az egyetlen olyan játék, amellyel baráti köröm a bulik előtt a legjobban el tudott szórakozni, mindenkinek volt kedvenc karaktere, stb. Azóta ez semmi mással nem sikerült. Amikor azonban eljutottunk arra a pontra, hogy már minden bunyónak előre tudtuk a végét, amikor már megvoltak az íratlan szabályaink ("De szemét vagy, most mér' a Bison-nal jössz, stb...") megjelent az ETERNAL CHAMPIONS Megadrive-ra, és egycsapásra kedvenc lett. Talán ez a kis bevezető meggyőz mindenkit arról, hogy érdemes beleesni a játékba.

Egy dolgot ki kell jelentenem: az ETERNAL CHAMPIONS van olyan jó, mint az SF2. Néhány dologban még jobb is nála, néhányban viszont gyengébb. Szóval körülbelül ugyan-olyan. A sztori, mert ilyen is van, különös esetről szól. Egy misztikus egyén, az Eternal Champion elha-tározza, hogy újra életet ad egy harcosnak. Választása 9 illetőre esik, akik az idők folyamán eltávoztak az élők sorából, de egyikük sem természetes halállal. Mivel a Champion ereje is véges, csak egy harcosnak tudja visszaadni az életet - ezért meg kell küzdeniük egymással, hogy aztán ott folytassák, ahol abbahagyták.

Mivel a játék közel sem egyszerű, és sokkal több speciális mozgás van benne, mint eddig bármi más játékban, sok gyakorlás kell hozzá. Ezek a támadások egész más rendszerűek, mint az SF2-ben: egyszerűbb gomb és iránykombinációkkal jönnek elő, de éppen ezért könnyebb összekeverni őket. Az SF2-ben például ha Dragon-felütést akartam csinálni, tudtam, hogy nem lesz belőle Hurrikán-rúgás. Az ETERNAL CHAMPIONS-nál gyakran előfordul, hogy olyan mozgások jönnek elő, amiről sanszom sem volt. Egy megoldás van csak: pontosan be kell gyakorolni a támadásokat, a hatótávolságokat és a védekező-támadásokat. Ezek nélkül a játék csak őrült gomb nyomogatásból és véletlen akciókból áll.

Azt most nem kezdem el boncolgatni, hogy mit nyomjatok és mikor, hiszen ez mind le van írva a kézikönyvben. Úgy vettem észre, hogy semmit sem rejtettek el, nincsenek titkos támadások. Ha esetleg tévednék, várom tippekkel teli leveleiteket.

Visszatérve a gyakorlásra: a játékban olyan professzionális Training opció van, hogy az felér egy külön programmal. Gyakorolhatunk tükör-ellenféllel, fémgolyókkal meg mit tudom én mikkel, mindezt azért, hogy a támadásaink természetét tökéletesen megismerjük. Már mondtam - itt minden mozgásnak meg van az ellentettje, fontosak a távolságok. Néha a védekezés sz**t sem ér, ilyenkor valamelyik ellentámadást kell alkalmazni.

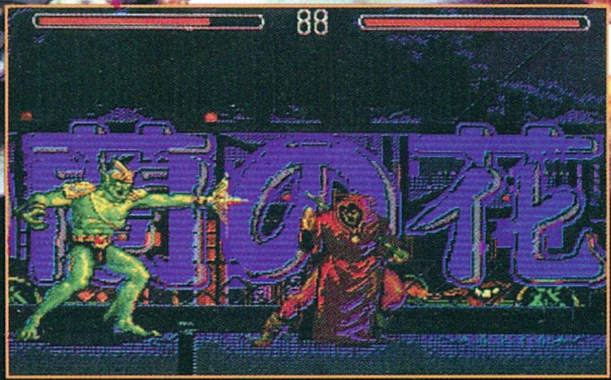
Maga a bunyó is több féle formában folyhat. A két alapvető különbség, hogy vagy a figurákra jellemző hátterek valamelyikén küzdünk, vagy a BATTLE-ROOM-ban. Ez a speciális szoba azoknak való, akik az ellenfélen kívül másra is figyelni akarnak. Több mint 20 féle zavaró eszköz/fegyver kapcsolható be, melyek automata működésükkel avatkoznak bele a küzdelembe. Ezt a figurát csak azok válasszák, akik már tökéletesen uralják a játékot, hiszen nagyon idegesítő lehet egy rossz pillanatban lecsapó lézersugár.

A normál hátterek előtti harc az egyszerűbb, de ilyenkor is tartogat meglepetéseket a játék. Ha dupla perfect győzelmet aratunk és a megfelelő helyzetben kenjük be az utolsó pofont/öklöst/rúgást, akkor "kivégzésnek" lehetünk szemtanúi - haláli animációkat mutat a gép: egy dínó megeszi a palit, autóból lelövik, elég a tűzben, stb. A Mortal Kombat rajongóknak mondom: a játékban van vér, méghozzá nem is kevés! Egy jól sikerült ütéssorozat után csak úgy fröcsköl (Shadow-val könnyű megoldani).

A támadásokat általában azonnal elő lehet hozni, de néhányhoz időzítés szükséges. Itt is lehet "[illegible]kolni", mellyel a lelkierő értéke csökkenthető. Az életerő csík melletti kör-jel mutatja, hogy támadásainkat milyen intenzitással tudjuk produkálni - ha ez elfogy, feleslegesen szenvedünk.

A grafika nagyon speciális. A színek kicsit furcsák, nem életszerűek, de ez egyátalán nem zavaró. Az akció baromi gyors, és ez még állítható is.

SEGA



CHAOS ENGINE
THE SOLDIERS OF FORTUNE



Anglia, 1887. Berkshire-tól délre ős dinoszauruszt találtak egy kőbányában. A világ minden tájáról érkeztek a tudósok, hogy megvizsgálják a leletet, amely egy addig ismeretlen életforma volt az emberiség számára. A titok adva vagyon. Pont ebben az időben furcsa esetek történtek a földön. Párizsban egy egész színházat nyelt el a föld. Máshol emberek farkassá változtak, és üvötve vadásztak ártatlan áldozataikra. Az Atlati-Óceán másik oldalán a frissen felavatott Szabadságszobor elszakadt talapzatáról, és megindult New York belseje felé, mindent eltaposva, ami az útjába került. Angliában úrrá lett az anarchia. A táj drasztikusan megváltozott, mutáns vadállatok kezdtek mászkálni mindefelé. A lakosok vidékre menekültek, miközben a katonaság gátlástalan banditacsoporttá alakult át. Rosszul álltak a dolgok.

A káosz szálai a Cronwall-tól délre fekvő erődbe vezettek, ahol a Báró élt. Tudvalevő volt, hogy a Báró hatalmának és anyagi javainak köszönhetően népes tudósgárdával vette körül magát. Amikor kiderült, hogy a báró elképzelései nem egyeznek meg legokosab tudóséval, egy hatalmas géppel kapcsolatban, a Báró lépett. Bebörtönözte az illetőt és saját maga kezdte el alakítani a gépet. A CHAOS ENGINE beindult és időt-teret nem kímélve elkezdete kifejteni átkos hatását a Földön.

A tudósnak végül sikerült megszöknie és elárulnia a gép helyét. Egy frissen alakult elit kommandó, mely 6 változatos tulajdonságokkal megáldott férfiből állt, vállalkozott az elpusztítására. A legmodernebb fegyverekkel felszerelkezett brigád minden tagja kész volt arra, hogy párban haladva eljusson a gépezetig és behatolva az erődbe, megsemmisítse azt. Az utolsó éjszaka a férfiak felkészítették fegyvereiket, hogy aztán másnap, ketten közülük szembeszálljanak a gonosszal. Ők voltak a Szerencse Katonái.

A SOLDIERS OF FORTUNE-t egy vagy két személy játszhatja, a 6 adott katona közül választva. Adott az induló pénzösszeg, amelyből az illetőt felbérelhetjük. Kezdés után egy képernyőn láthatjuk az arcképeket, az adottságokat, a felbérelés összegét és a speciális adatokat. Az adottságok, melyeket a zöld sáv jelez: SKILL-ettől függ a többi adottság növelhetősége, legyen minél nagyobb; HEALTH-életerő, SPEED-sebesség, WISDOM-csak a computer által vezérelt karakterre vonatkozik, ennyire lesz "ügyes" a pali. Ezen értékek a játék során persze növelhetőek, egészen a sárga csík végéig.

A WEAPON POWER csík a harcos alapfegyverének erősségét mutatja. A megfelelő extra felvételével ez tovább tölthető. Minél nagyobb az érték, annál halálosabbak a lövések. A SPECIAL ABILITY és a SPECIAL POWER a játék közben szerezhető különleges tulajdonságokat mutatják. A SP arra kell, hogy a SA-t aktiválni tudjuk. Egyszerűbben fogalmazva a SA fegyvereket/tudást jelent, melyeket a bóklászás közben szerezhetünk meg. A B gomb megnyomásával tudjuk aktiválni az SP-t, a C-vel pedig válogatni tudunk közöttük. A SP felvételekor SPECIAL POWER kiáltást hallhatunk, az SA aktiválásakor pedig SPECIAL ACTIVATED-et. A megszerezhető SA-k a következők: 360 fokos lövés, 8 irányba robbanó bomba, szörnycsalogató, dinamit, elsősegély, fagyasztás, térkép (nagyon fontos!), földi akna, Molotov koktél, 5 másodperces erőnövelő, szörny riasztó, pajzs, 360 fokos szuperlövés.

Egy játékos esetén használhatjuk a computer vezérelte karakter cuccait is, ha a START gombbal pauzálunk és a B-vel pedig váltunk. Ha már többfélét is összeszedett, akkor a C-vel lehet kiválasztani a megfelelőt. Utunk során ezüst oszlopokat találunk, melyek a pályák kijáratait nyitják. Ezeket szétlőve tudjuk aktivizálni - NODE ACTIVATED! A képernyő tetején levő számláló megmutatja, hogy még hány oszlopot kell megtalálnunk. Az összes oszlop szétlövése után az EXIT OPEN kiáltás figyelmeztet a kijárat kinyíltára.

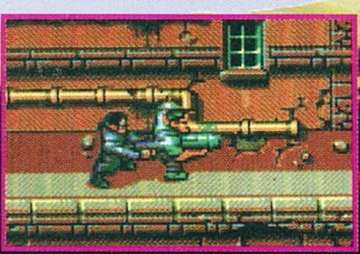
A lövések nem sértik a partnert, ezért folyamatosan kell lőni mindent. A gépek szétlövésével meggátolhatjuk a szörnyek előbújását, de néha felrobbantott falak vagy tárgyak mögött is nyílhatnak titkos utak.

Jesszus, itt az oldal vége..

Martin

SEGA

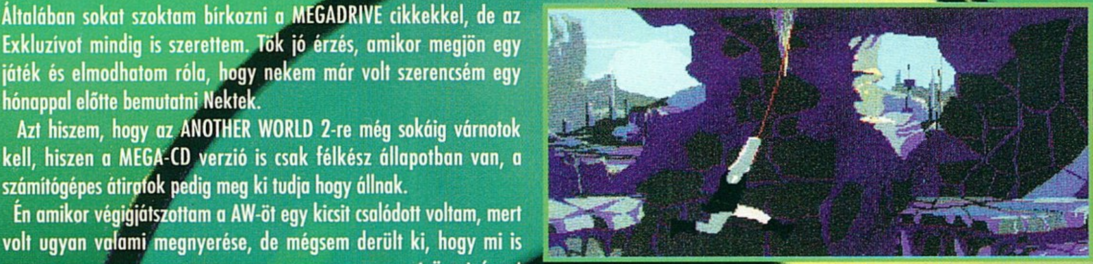








ANOTHER WORLD 2





Általában sokat szoktam bírkozni a MEGADRIVE cikkekkel, de az Exkluzívot mindig is szerettem. Tök jó érzés, amikor megjön egy játék és elmodhatom róla, hogy nekem már volt szerencsém egy hónappal előtte bemutatni Nektek.

Azt hiszem, hogy az ANOTHER WORLD 2-re még sokáig várnotok kell, hiszen a MEGA-CD verzió is csak félkész állapotban van, a számítógépes átiratok pedig meg ki tudja hogy állnak.

Én amikor végigjátszottam a AW-öt egy kicsit csalódott voltam, mert volt ugyan valami megnyerése, de mégsem derült ki, hogy mi is történt Lester-rel, a főszereplővel. A VIRGIN ígérete szerint ebből az új CD-s játékból minden ki fog derülni. A program nem csak a minőségi zene miatt nyújt többet - a lemezen rajta van az első rész is, plusz a folytatás. Ez onnan in-dul, ahol hőseink landolnak azzal a bizonyos szárnyas lénnyel. Végül is 2 játékot kapunk egynek az áráért. Grafikilag az AW2 ugyanazt a magas színvonalat mutatja, tökéletes animációval és fantasztikus hátterekkel. Újra lesznek ráközelítések, átvezető képsorok, és természetesen agytekervény-inspiráló logikai feladványok.





A főszerepet ezúttal Buddy, a jóságos idegen kapja - Lester sajnos kidől a sorból. Buddy szerepét játszani állítólag sokkal nagyobb móka, hiszen neki a lézerpisztoly mellett egy ostora is van. Ha megnézitek képeinket, láthatjátok, hogy akcióban itt sem lesz hiány...

A DELPHINE SOFTWARE-nél mindig is törekedtek az újításokra. Az új epizód sokkal inkább 3 dimenziós hatású lesz, így például a lézernyalábok nem csak vízszintesen, hanem a képből "kifelé" is repkednek majd. A figuráknál ugyanilyen kicsinyítések/nagyítások lesznek a végleges változatban.

SEGA EXKLUZÍV

CHUCK RALLY

Szintén a MEGA CD-re adják ki először az év legszenzációsabb versenyjátékát, a CHUCK RALLY-t. Mint azt a címből is sejthetitek, az alkotó cég a CORE DESIGN, a főszereplő pedig CHUCK ROCK és népes szomszédsága.

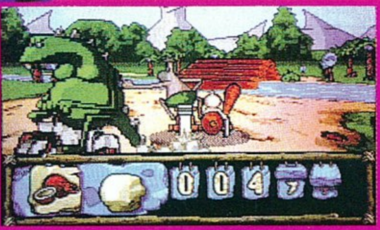
A CR-ba ugyanazt az osztott képernyős megoldást teszik bele, amely már nem egy autóversenyes játékot sikerre vitt. Itt azonban effektíve nem autókkal száguldoznak, hanem mindenféle ősi járgányokkal: kőkerekes motorokkal, dodgemekkel.

Hátulról, Chuck motorja mögül látjuk az akciót, de beépítettek egy magas-hátsó nézetet is, amely "virtua" nézetet kölcsönöz. Ha egyedül játszunk, egyszerre irányítjuk a mocit és Chuck fiát is, aki kifelé csapkodja az ellenfelek buksiját. Ketten mehetünk együtt (Chuck és Junior), avagy egymás ellen is.

A többi versenyző - 16-an vannak - azok a figurák, akiket a Chuck Rock 1-2-ben már megismertünk. Stiggy Saurus, Sid Varicose, Sado-Tooth-Tyger, Axle Roads, Granite Jackstone - ők az új figurák, higygyetek nekem, igazán veszélyesen néznek ki.

A Chuck Rally-ban lesznek éjszakai részek, sármotorozás, hó, por és még egy csomó kőkorszaki őrület. Felszedhetünk cuccokat, melyeket ellenfeleink visszafogására használhatunk. A pénzek begyűjtésével extrák vásárolhatók - erősebb dínó-erőforrás, védőtüskék: ez a verseny nem a sportszerűségéről híres.

Martin

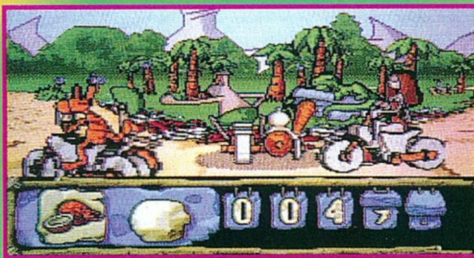












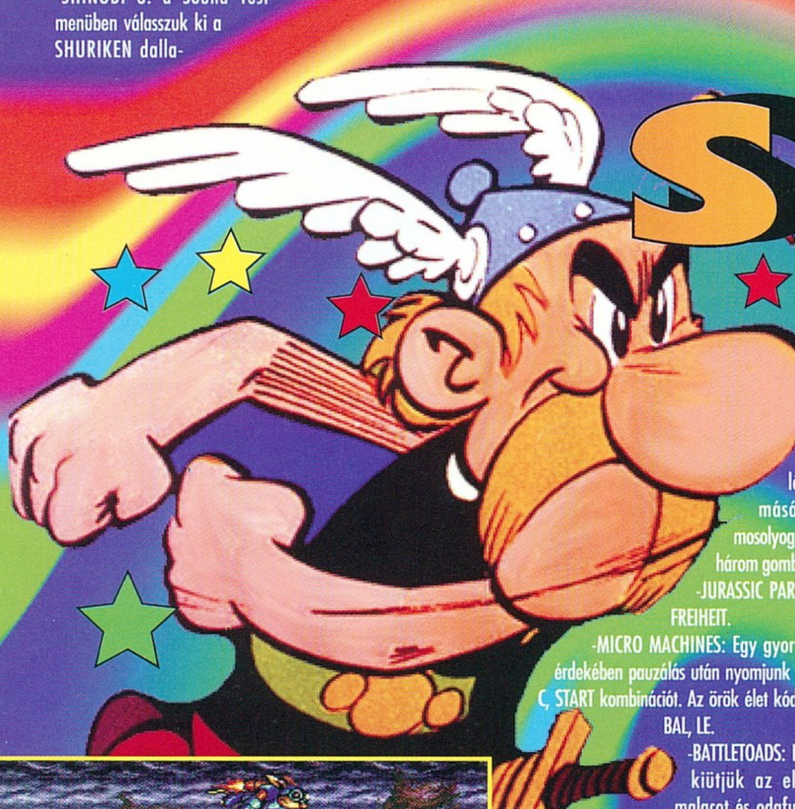
SEGA S.O.S.

-FLASHBACK: kódszónak PIXEL-t írjunk be. A pályakódok INCBIN, CLIP, KALIMA, CYGNUS.

-GLOBAL GLADIATORS: lepauzálás után nyomjuk be a B, C, B, A, B, B, C, B, A, B kombinációt.

-ZOOL: a pályaugrás a következőképpen történhet: pauzálás után nyomjunk C, JOBB, A, B, B, A, BAL, BAL, A, JOBB, LE kombinációt. Ezután a joy jobbra nyomásával pályát, a FELfelével világot válthatunk.

-SHINOBI 3: a Sound Test menüben válasszuk ki a SHURIKEN dallamot. Ezután állítsunk be 00 kezdőértéket - és láss csodát, végtelen dobócsillagot kapunk. Ha pauzálás után A, B, C, FEL, LE-t nyomunk, pályát lehet ugrani.





-ROCKET KNIGHT ADVENTURES: nem igazán segítség, de érdekességnek elmegy a következő trükk. A KONAMI logo megjelenésekor nyomjuk a joy-t 6X LE, 2X FEL, 2X LE. Így EXTRA HARD fokozatban is játszhatunk. A játékba egy titkos visszajátszási opció is belekerült. Ezt játék közben, pauzálás után kell beadni: 7X FEL, 1X LE, 3X BAL, 1X JOBB. Ekkor a PAUSE szó megfordul, jelezve a helyes kódot. Resetelés után a gép bemutatja az utolsó játékkal töltött perceket. Videnyó effektus.

-ASTERIX: igaz, hogy az 576 című TV műsorban már megmutattuk ezeket a kódokat, de hátha valaki elmulasztotta: INSULA, CONDOR, VIENNA, AVALON, DULCIS.

-TALESPIN: pauzáljuk a játékot és mozgassuk az irányítót az óra járásával megegyező irányba. Újrakezdés után 9 élet és örök energia a jutalmunk.

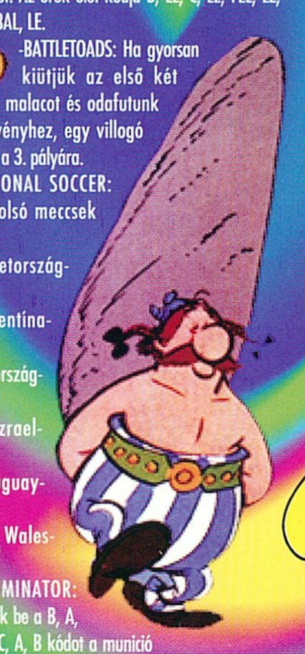
-SUNSET RIDERS: 100 continue szerezhető, ha a SOUND OPTION-ban OE-t állítunk be és megnyomjuk a START gombot. Válasszunk szereplőt az A gomb megnyomásával és amikor a pali mosolyog, tartsuk lenyomva mindhárom gombot a játék kezdetéig.

-JURASSIC PARK: a megnyerések kódja FREIHEIT.

-MICRO MACHINES: Egy gyorsabb kocsi megszerzése érdekében pauzálás után nyomjunk FEL, LE, A, B, BAL, JOBB, C, START kombinációt. Az örök élet kódja B, LE, C, LE, FEL, LE, BAL, LE.

-BATTLETOADS: Ha gyorsan kiütjük az első két malacot és odafutunk az első emelvényhez, egy villogó kijáratot találunk a 3. pályára.

-FIFA INTERNATIONAL SOCCER: néhány kód az utolsó meccsek közül:
Argentína vs Németország-Z2NWC7PP
Brazília vs Argentína-W45WH9J
EA Sports vs Németország-ORYCW7PV
Németország vs Izrael-OBVWW9PS
Hollandia vs Uruguay-1J8BY8DW
Olaszország vz Wales-OWKW38CM



-ROBOCOP VS TERMINATOR: pauzálás után nyomjuk be a B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A, B kódot a munició újratöltéséhez. Játék közben az A, B, C, FEL vagy LE kombinációval lehet fegyvert váltani.

-THE FLINSTONES: az örökélethez válasszunk 5 életet, nyomjuk be az A, B, C, START gombokat és forgassuk a joy-t az óra járásával megegyező irányába. Ha pályát akarunk választani, az OPTIONS képernyőn nyomjunk C-t, a joy-t pedig BAL, JOBB, LE, BAL, JOBB, FEL, FEL, LE, BAL, JOBB, LE irányokba. C+START váltja a pályát.





-MORTAL KOMBAT: Kano kivégzése közben használni kell a védekező gombot, ezért nem tudjuk a zöld ninját előcsani (védekezés, hátra, hátra, ütés). Ehelyett alkalmazzuk az ELŐRE, ELŐRE, HÁTRA, HÁTRA , ÜTÉS mozdulatokat.

-ZOMBIES EAT MY NEIGHBOURS: igaz, hogy az amerikai verzió dögös láncfűrészes palijai baltásokra lettek cserélve Európában, de a kódok talán jól jönnek: CYZQ, GBRS, DCFK, BMLK, PQBR, LLNN, QNKR, SDHM, BKVR, BRPM, BNYZ na jó, még ezt is, QSDZ. A 'DAY OF THE TENTACLE' bonus-pálya kódja BCDF.

-MAZIN SAGA: nagy méretben maradva harcolhatunk a főellenségekkel, ha az OPTIONS képernyőn a SOUND TEST-et 18-ra, a SE TEST-et 72-re állítjuk.

-MIG-29: a MISSION SELECT SCREEN legalsó helyére írjuk be a következő kódot: WEXBJOISGIITES. Így már könnyebben választhatunk küldetést.

-MORTAL KOMBAT 2 játéktermi kódok:
SUB-ZERO: Földfagyasztás: le, le-hátra, hátra alacsony ütés.
SCORPION: Kivégzés: védekezés, fel, fel, magas ütés
JONNY CAGE: Árnyékütés: hátra, le, le-hátra, hátra, magas ütés. Kivégzés: le, le, előre, előre, alacsony ütés vagy hátra, hátra le, le, alacsony ütés.
KITANA: Repülés: le, le-hátra, hátra, magas ütés.
LIU KANG: Kivégzés: le, előre, hátra, hátra, magas rúgás.
JAX: Földrengés: alacsony rúgás 4 másodprcig benyomva, majd elengedni.
BARAKA: Kivégzés: hátra, előre, le, előre, alacsony ütés.

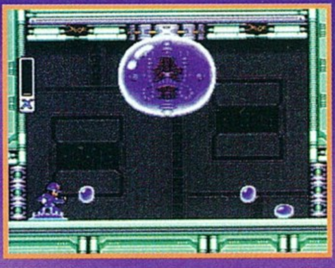


MEGA MAN X

A MEGA MAN sorozatot a NES-en kezdték el nyomatni a japcsik, s a játékok oly népszerűek lettek, hogy 6 különböző részig jutottak el - legalább is most ott tartanak. Az első rész 1987-ben jelent meg, és azóta annyi MEGA karakter látott napvilágot, hogy egy plasztik figurákat gyártó cég is meggazdagodott rajtuk. Aztán jött a 3 Game Boy átirat, és most, 1994-ben az első Super Nintendo epizód, a MEGA MAN X. Midegyik MEGA MAN történet ugyanarra a sémára épül: kezdetben egy normál figurával kezdünk, s ahogy egyre-másra legyőzzük az ellenfeleket, megszerezzük azok fegyverét és erejét. Mindez a főellenségig folytatódik.







Lássuk hát X történetét. Dr Light már hosszú ideje robotokat gyárt, X egy a sok közül. A legújabb széria már nagyon okos, hiszen önálló gondolkodásra képesek, érzéseik vannak és elképzeléseik a világról. Ezeket a tulajdonságaikat arra használhatják, hogy döntéseket hozzanak. Sajnos, többben közülük veszélyesek voltak, olyannyira, hogy megsértették a robotika első törvényét. Ezért a doki eltette őket későbbre, amíg valaki majd rájön a kordában tartásuk titkára. Egy Dr Chain nevű egyén viszont szabadon engedte a gonoszokat, és látva az okozott káoszt megkérte X-et, hogy tegyen valamit. Sajnos azonban X az egyetlen olyan robot, akinek melegség van a szívében - vagy mégsem az egyetlen? Hiszen ott van Zero is, a robotlány, aki végig segíteni fogja X-et.



A feladatunk egyszerű: be kell járni az összes pályát, megkeresni és összegyűjteni X hiányzó darabjait, és legyőzni a többi robotot. Összesen 8 állatot formázó robival kerülünk össze, melyek mind más-más fegyverrel vannak felszerelve. A fegyverek közül ki kell találni, hogy melyik melyik robot ellen hatásos - éppen ezért van egy optimális sorrend, melyet ha nem tartunk be, nagyon nehéz lesz boldogulni a játékkal. Közben még egy pár cuccot is meg kell találni - gyorsítót, sisakot, energiatankokat, melyek nélkül nem lehet végigcsinálni a programot. Amikor mindenkit levertünk, újabb megpróbáltatás elé kerülünk: a Sigma Zóna 7 robotjával kell megküzdeni.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

A játék grafikája marha klassz japán stílusú (nem MANGA!), a hangjai csúcsszuperek - ezért aztán tényleg érdemes beszerezni!

Clay Fighter





Nagyon sokan elítélik a verekedős játékokat, pedig tény, hogy a mászkálós programok és az autóversenyek mellett ezeket keresik a legjobban a vevők. Ezért ment bele az INTERPLAY a kompromisszumos megoldásba és készített el egy humoros-bunyós stuffot, a CLAY FIGHTER-t, amelyet nem lehet igazán komolyan venni - főleg ha a szereplőit nézzük meg.



A CF-ben nincs sötét sztori, nincs vér, vannak viszont veszett gyúrmafigurák, szuper animációk és digi hangok, melyek a legjobbak közé emelik a játékot. A karaktereket és a háttereket gyúrmából készítették el, és ezeket mozgatva, ledigitalizálva építették be a játékba. Éppen ezért lett a grafika szokatlanul plasztikus - a játék nem filmszerű, hanem olyan hatású, mintha a szereplők le akarnának mászni a képernyőről.



Nyolc figura közül választhatunk, akiknek mozgatásához a joy mind a 6 gombjára szükség van. Éppen ezért legalább annyi speciális mozgást végezhetünk, mint az SF2-ben. Mivel a karakterek teljesen különbözőek, a támadások között sincs hasonlóság - minden szereplő sikeres mozgatása egy új élményt jelent.

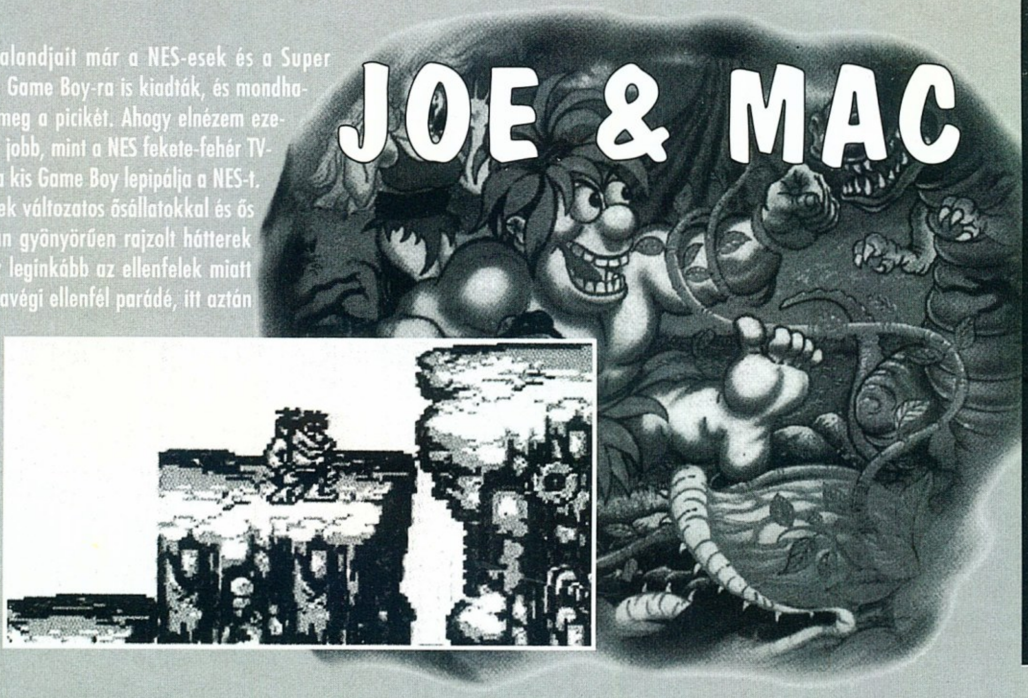
Ami szintén érdekes, hogy a speckó támadásokhoz digi beszólások társulnak, melyeket jó hangosan lehet üvölteni, főleg ha egy haverunkat püföljük éppen. Azt hiszem, hangulatban nincs hiány.

Sajnos a védekezéseket kissé erőtlennek találtam, ezért nagyon könnyű egy-két vehemens támadással ellenfelünket a padlóra küldeni.



A szereplők haláli formák: Blob például egy metamorfozist alkalmazó golyó, aki utál mindenféle szőrzetet. Blue Suede Goo egy fanatikus Elvis rajongó, aki ki nem állhatja Helgát. Helga a dagi viking hősnő, imád enni. Ickybod Clay egy Halloween forma, Tiny egy kigyúrt hústömeg, és itt van még többek között a kedvencem, Bad Mr. Frosty, a gonosz hóember is.

JOE & MAC



JOE és MAC a két kőkorszaki szaki kalandjait már a NES-esek és a Super Nintendo-sok is élvezhették, de most végre Game Boy-ra is kiadták, és mondhatom, nem akármilyen grafikával áldották meg a picikét. Ahogy elnézem ezeket a sprite-okat, az árnyékolást, szinte már jobb, mint a NES fekete-fehér TV-n nézve - sőt, talán az is! Ha így haladunk, a kis Game Boy lepipálja a NES-t.

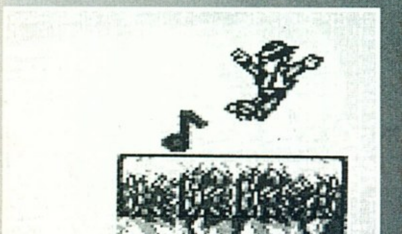
A játékban egy ősembert irányítunk, akinek változatos ősállatokkal és ős manusokkal kell megküzdenie. Útunk során gyönyörűen rajzolt hátterek között kell meglelni a pálya végét - amely leginkább az ellenfelek miatt nehéz feladat. A játék fő attrakciója a pályavégi ellenfél parádé, itt aztán igazán monumentális figurákkal akadunk össze. Először egy hatalmas, emberköpködő Tyrannosaurus-szal, aztán egy emberevő növénnyel nézhetünk farkasszemet. Később jön egy ősmadár, egy mammut, végül pedig a Wicked Demon nevű gonoszság.

A pályákon extra fegyverek találhatók, sőt, a hatos pályán még egy titkos bonus pálya is - ezt a kőalakzat alatt várakozva találhatjuk meg, a szint közepén.

BLUES BROTHERS 2

Őrületes siker volt a BLUES BROTHERS GB verziója, ezért most jó hír, hogy a Game Boy-on nagy ász TITUS elkészítette a folytatást. Sőt, a programozók igyekeztek közel maradni az SNES színvonalához, így egy eléggé gyors játékot sikerült összehozni.

A JUKE BOX ADVENTURE alcímű játékban Elwood vagy Jake szerepét vehetjük át, és hanglemezeket kell gyűjtögetnünk. A háttér kicsit furcsa, óriás gombákkal és gyanús alakzatokkal, és a szegényes grafika a sebesség növelhetősége miatt van. Kezdetben fegyver nélkül indulunk, de később dobálható lemezeket is szerezhetünk.

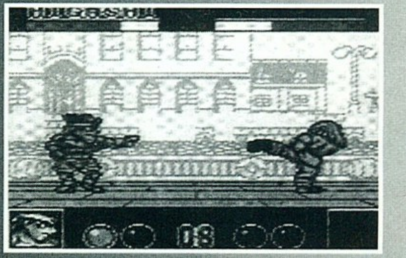


A probléma a játékkal, hogy eszeveszettül nehéz. Az ellenfelek gyakran teljesen hirtelen jelennek meg, így csak a vakszerencsének köszönhetjük, ha sikerül elkerülni őket. A későbbi pályákon könnyen elkeveredhetünk, ezért erősen memorizálni kell, hogy merre vezet a helyes út. Persze, ez nem feltétlenül hátrány, hiszen ki szeretne egy nap alatt végigvinni egy játékot, amiért sok pénzt fizetett?!

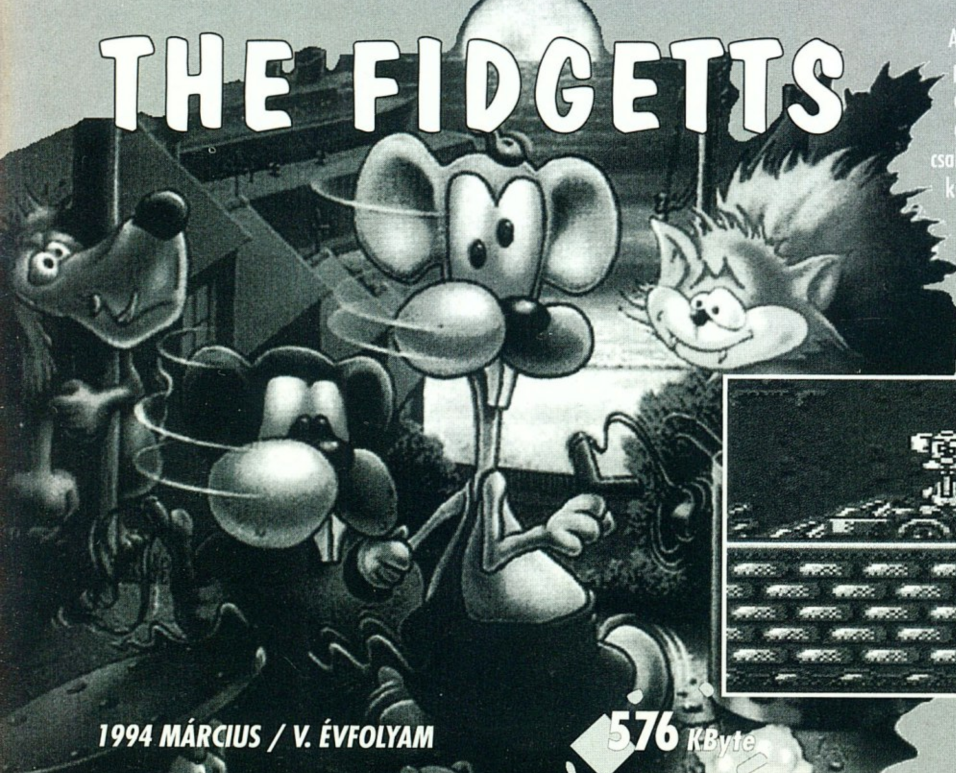
FATAL FURY 2

Igen, hihettek a szemeteknek! Amit láttok, az a FATAL FURY 2 GAMEBOY változata, amely egyelőre csak japán verzióban létezik. Grafikája, amint azt a képek is mutatják eszeveszett, így azt hiszem, hogy ez a játék mindenki kedvence lesz.

Szinte hihetetlen, de mind a 12 harcos választható - Andy Bogard, Wolfgang Krauser - ugyanúgy, mint az eredeti SNK automatánál. A figurák grafikája persze nem olyan komoly, inkább japánosan kisfiús, de az összes speciális támadás produkálható. Sőt, hogy fokozzam a hangulatot elárulom, hogy a gyilkos mozgások és a cukkolás is megtalálható a játékban. Mivel a gomboknak kissé híján van a Game Boy, az ütések erősségét a gombok nyomvatartásának idejével szabályozhatjuk - ez egy picit körülményes. Sajnos a harcok közbeni távolságváltásos (tudjátok, amikor a figura beljebb ugrik a képben) üzemmód kimaradt, de ezt nem is nagyon lehet megoldani a Game Boy-on.

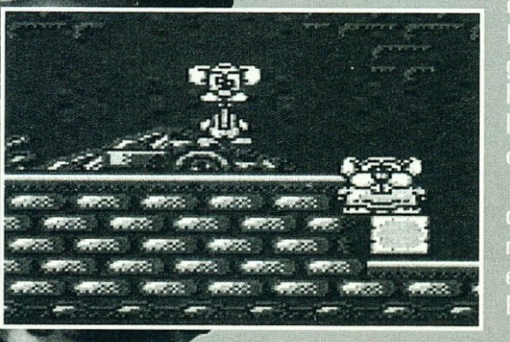


THE FIDGETTS



A FIDGETTS című játék a mászkálós stílus kedvelőinek készült, mégpedig az ELITE jóvoltából. Főszereplője egy Amerikába tartó egércsalád két fia, Freddie és Frankie. A két cininek az a feladata, hogy a város csatornarendszerén átevickélve újra csatlakozzanak a családhoz, akik a kikötőben várakoznak. Ehhez azonban meg kell küzdeniük az előttük álló akadályokkal.

A fő probléma a vízlefolyók irányítása, szakadékok elkerülése, a későbbi pályákon viszont még keményebb dolgokkal akadunk össze. Az irányítást a két egér között váltogathatjuk, de lehetőség van arra is, hogy együtt mozgassuk őket (ilyet a C64-en láthattatok a Head over Heels című ős programban). Freddie a kisebb termetű és az erősebb, Frankie pedig az atléta adottságokkal megáldott - az összehangolt munkájukkal lehet a logikai feladványokat megoldani.



A játékban a logikai és az akció pályák keverednek, nagyságát tekintve pedig az egyik legterjedelmesebb Game Boy kártya: 2 megás!

BATTLE COMMAND

MULTI-MISSON TANK ASSAULT



A jövőbeli Földön immáron tíz éve folyik az Észak és Dél közötti, régóta állóháborúvá merevedett küzdelem. Mivel a két fél erőviszonyai megegyeznek, egy frontális támadás akármelyik fél részéről öngyilkosság lenne. Azonban az északiak tíz év után kifejlesztettek egy új, titkos csodafegyvert, a Mauler elnevezésű tankot, mely kiválóan alkalmas a déli hátországban végrehajtott apró küldetések végrehajtására, ezzel biztosítva a lassú, de biztos győzelmet.

A játék elején a kezdetben választható küldetések listáját láthatod. Egyet kiválasztva rövid leírást is olvashatsz róla. A BRIEFING ponttal kérhetsz bővebb felvilágosítást (MAP illetve TEXT), megnézheted a rendelkezésre álló fegyverzetet (STOCK - itt a még nem választható fegyverek zöld kereszttel vannak áthúzva, míg az ajánlott fegyverzetet piros keret jelöli), illetve a CLOSE ponttal visszatérhetsz a küldetésválasztáshoz. Itt választhatod ki a küldetést (SELECT), illetve itt nézheted meg a statisztikát is (STATUS), melyben a sikeres küldetésekről, pontszámodról olvashatsz, valamint itt nézheted meg a jelszót is. Ha kiválasztottál egy szimpatikus küldetést (mindegy melyiket, mert a továbblépéshez mindet teljesíteni kell), akkor felfegyverezheted a Maulert.

A tankon négy fegyvertartó pilon található, melyekre 1000 kilóig szinte bármilyen fegyverkombinációt elhelyezhetsz. A nyilakkal válogathatsz közöttük, a négy kis ablakra kattintva pedig elhelyezheted őket, feltéve hogy nem terheli túl a járművet. Továbblépve végre elkezdhetjük a szimulációt.

A műszerfal nem túl dúsan felszerelt. Felül található a négy fegyverpilon képernyője, valamint baloldalon az éppen aktuális fegyver képe, alatta a még felhasználható lövedékek számával (ha vannak egyáltalán ilyenek), illetve az "aktív-inaktív" szavakkal például a SLAM-lézer esetében. Alul a hordozóhelikopter hívógombja, a távcső nagyításának szabályzója (2-4-8), az üzemanyagszint és a sebesség kijelzője (ha ez piros, akkor épp tolatunk), a főképernyő, a radar, az iránytű valamint a távcső, az infrakamera (amivel éjszaka is tájékozódhatunk) és a "visszapillantókamera" kapcsolói.

A kezelés ennél egyszerűbb nem is lehetne. A SPACE billentyűvel váltogathatsz az aktív és a passzív irányítás között. Aktív módban a tankot irányíthatod, valamint a fegyvereket használhatod. Passzív módban a tank a beállított jellemzők szerint halad tovább, mialatt Te egy nyíllal mozoghatsz a képernyőn. Ilyenkor, ha kiválasztasz egy védelmi eszközt (egyszerűen a neki megfelelő fegyverpilonra kattintva), akkor azt a képe melletti kapcsolókkal automatára kapcsolhatod, ilyenkor az egy-két percenként kilő egy zavaró magnézium-, illetve fémfóliadarabot a rakéták megzavarására. Természetesen ezeket a berendezéseket kézi irányítással is kezelheted, ilyenkor egyesével lőnek. Kivétel a SLAM LASER, amelyiket csak bekapcsolni lehet, ilyenkor az addig lövi a közeledő

rakétákat, amíg ki nem fogy a töltete. A támadófegyvereket természetesen csak kézzel lehet irányítani, aktív módban. Az egyes fegyverpilonokat az 1-4 billentyűkkel is kijelölheted, az R-rel a viszapillantókamerát, N-nel az infrakamerát működtetheted. Az F1 billentyűvel a tankba térhetsz vissza a több nézetből. Az F3-mal a sérülési képernyőt hívhatod be, ahol megnézheted a páncélzat és az egyes felszerelések épségét. Az előbbit a zöld-sárga-vörös színek jelzik, az utóbbit pedig a színes sávok hossza mutatja. Az F5 a térképet csalja elő, ahol az X jelek a kezdő-, illetve befejező pontot jelzik, tehát ahova a szállítóhelikopter letesz és ahonnan a küldetés befejeztével kiemel. A kör a célpontot jelzi. Végül az F7 a főképernyőt nagyítja ki, melyet a rakéták irányításánál érdemes használni. Ilyenkor egy célkeresztet kell ráirányítanod a célra, majd kétszer meg kell nyomnod a tűzgombot. Az első nyomásra a rakétába táplálhatod a célt, a másodikkal lőheted ki azt. A rakéta repülése alatt folyamatosan a célon tartva a célkeresztet biztos a találat.



Most pedig lássuk a fegyvereket:

- **Pulveriser**: nemirányított rakétákat lövő "ágyú", melynek lövedékei tehát vízszintesen repülnek, nem hat rájuk a gravitáció. Célszerű a mozgó célpontok elé célozni. Az ágyúhoz 60 lövedék jár.
- **Banshee**: infravörös és radarirányítású föld-föld rakéta. Egy tűznyomásra követi a legközelebbi célt, a másodikra "rárepül". Az infravörös rakéta csak a meleg célpontokra áll rá, viszont egy tárban 8 darab fér el, míg a radarirányítású mindent tud követni, azonban csak öt darabot vihetünk magunkkal.
- **Phoenix**: föld-levegő rakéta a Banshee mintájára.
- **K-40 mozsárágyú**: hegyek mögötti illetve földbeásott célok ellen használható ágyú, melynek használatához nem árt egy kis ballisztikai érzék. Szintén a fegyverirányító képernyővel állíthatjuk az ágyú szögét és a becsapódás távolságát. Egy ágyúhoz 20 töltény jár.
- **Sleeper időzített bomba**: maximum két percre időzíthető bomba, mely 200 méteres hatósugarában mindent elpusztít, még épületeket is. Egy darab vihető egyszerre.
- **Dragonfly**: távirányítású rakéta, melynek célkeresztjét folyamatosan a célon kell tartani. Körülbelül 20 másodperc a repülési ideje.
- **K-90 ejtőernyős bomba**: 200 méterre a tank elé kilőtt lövedék, mely ernyővel ereszkedik a célra, majd nyolc kisebb bombát dob maga alá.

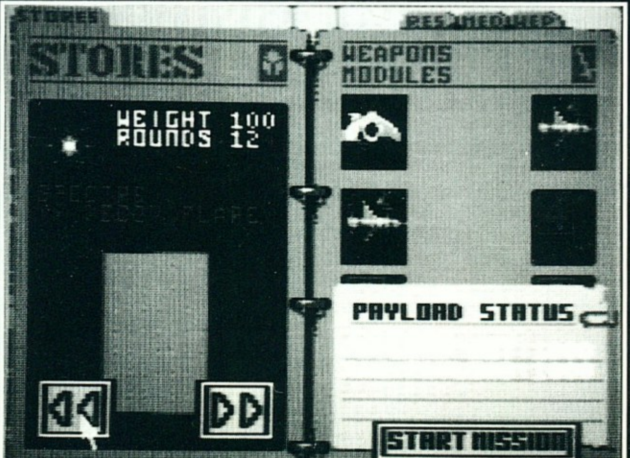
WANTED

A védekező felszerelések:

- **Spectre magnéziumágyú**: 12 lövedéket tartalmazó tok, mely automatára állítva percenként lő ki egy, az infravörös rakétákat zavaró szemetet. Ebből következik, hogy egy lövedék egy percig marad a levegőben.
- **Phantasm "szemétkilövő"**: ugyanez radarirányítású fegyverek ellen. Nyolc darab lövedéket tartalmaz egy tok, melyek egyenként két percig hatásosak.
- **Skeet**: önirányítású repülő akna, mely maximum 30 másodpercig képes a levegőben maradni. Ezalatt keres magának egy célpontot, majd fölérepülve felrobban, ezzel rongálva az objektumot. Egy csomag 12 aknát tartalmaz.
- **SLAM lézer**: a leghatásosabb rakéta elleni védőeszköz. 80 lövésre elegendő kémiai töltettel rendelkezik, melyeket a közeledő rakétákra lő ki. Mivel egy rakéta elpusztításához több találat szükséges, nem árt valami más védőeszközt is magaddal vinni. Amíg azonban futja a töltetekből, tökéletes biztonságban érezheted magadat.

A játék azoknak készült, akik kedvelik a shoot'em up jellegű játékokat, azonban nem vetik meg a szimulátorokat sem. A Battle Command ugyanis mindkét műfaj szerelmeseinek igényeit kielégíti, persze a '80-as évek színvonalán. Attól sem kell tartaniuk, hogy hamar beleunnak a játékba, ugyanis már a legelső küldetésben is annyi ellenféllel és főleg rakétával fognak találkozni, hogy győzzék a sikeres teljesítés után felitatni a padlóról az izzadtságtócsákat. A C64-es verzió külön előnye, hogy cartridge-on jelent meg, tehát nem kell az idegtépő töltögetések idejére magunk mellé készíteni valami szórakoztató olvasmányt arra az időre, amíg a képernyőn a LOADING felirat villog, hanem azonnal élvezhetjük a játékot.

Ancy



CSEVEGŐ

Fű de morcos vagyok! Ennyi krtikát és megrovó megjegyzést régen vágtatok a képembe, mint a múlt hónap leveleiben. Azon túl, hogy elég rosszul esett, nem is éreztem kiérdemeltnek, mert szerény véleményem szerint a februári szám volt az egyik legjobb a "fejedelemségem alatt". Én bírom a kritikát, de csak a jogosat. Még egy ilyen húzás, srácok, és a KUTYUS MEGKAPJA, AMIT MEGÉRDEMEL!!! Na de félre a tréfával, mit vétettünk, hogy ilyen felbuzdulva ócsároltatok bennünket? Lássuk ezzel kapcsolatban két mintaértékű levélrészletet, talán abból kiderül az indok.

Atyai intelem

Feladó nélküli levélre nem szokás reagálni, de Asztrik atya (a rendes nevét persze nem árulta el) levele annyira kilógott a sorból, hogy nem hagyhatom ki:

"KEDVES 576-OS HÍVŐ TESTVÉREK! NAGYBÖJT ELSŐ PÉNTEKÉN A KERESZTÚT ÉS AZ ESTI MISE FÁRADALMAI UTÁN ELCSIGÁZVA ÜLTEM SZOBÁMBAN EGY KIS POHÁRKA (KB. 1/2 LITER) NAGYBURGUNDI MELLETT (MARADÉK A MISEBORBÓL) ÉS AZ 576 KBYTE EDDIG MEGJELENT SZÁMAIBÓL VÁLOGATTAM ÖSSZE VASÁRNAPI PRÉDIKÁCIÓM SZÖVEGÉT. AHOGY A KÉT ÉVVEL EZELŐTTI SZÁMOK A KEZEMBE KERÜLTEK, ELFOGOTT EGY ÉRZÉS, AMIT ÚGY HÍVNAK: EMLÉK. A RÉGI, BÉKEBELI 576 KBYTE-OK SZÉP EMLÉKE.
ELÉGEDETTEN LAPOZGATTAM ŐKET, MAJD MIKOR AZ 1994/2-ES SZÁM A KEZEMBE KERÜLT, BEVETTEM 4 ANDAXINT AZ ÚJSÁGOT A KANDALLÓBA DOBVÁN A SZERKESZTŐSÉGET, MINT ISTENTAGADÓKAT ÓCSÁROLVA. MI LETT EBBŐL A LAPBÓL? MÉG ÚJRA FELHASZNÁLNI SEM LEHET EGYÉB NEMES CÉLOKRA (PL. WC PAPÍR), MERT EGYRÉSZT TÚL KEMÉNY, MÁSRÉSZT TÚL DRÁGA HOZZÁ. HÁT SZABAD-E KIADNI EGY ILYEN NYOMDAI SELEJTÁRUT, EGY ILYEN PAPÍRIPARI NYESEDÉKET, AMIT AZTÁN A CSÓRÓ, HÁTRÁNYOS HELYZETŰ, MUNKÁSSZÁRMAZÁSÚ EGYHÁZI KÖZALKALMAZOTT KEMÉNY 168 KONVERTIBILIZÁLÓDÓ FORINTÉRT MEGVESZ, MAJD BELELAPOZVÁN AMIGA LEÍRÁSOKAT KERESVÉN AZ INFARKTUS KERÜLGETI ÉS FOGLALKOZÁSA MIATT MÉG EGY CAFRANGOS KÁROMKODÁS, EGY ICI-PICI KIS VULGÁRIS KIFEJEZÉS SEM HAGYHATJA EL A SZÁJÁT? MILYEN DOLOG EZ? AMIT A FEBRUÁRI SZÁMBAN MŰVELTETEK, AZ EGYSZERŰEN KATASZTROFÁLIS. HADD IDÉZZEM EMLÉKEZETEKBE: A CÍMLAP + 3 OLDAL UTÁN ÁTTÉRTETEK A SEGA-KÜTYÜKRE, A NINTENDO-KETYERÉKRE ÉS EZT TAGLALTÁTOK TÖBB EZER OLDALON KERESZTÜL. AZ ELSŐ IDŐKBEN AZ ÚJSÁG NEVE TALÁLÓ ÉS INDOKOLT VOLT, DE MÁRA SEMMI KÖZE SINCS AZ EREDETIHEZ. MIÉRT NEM NEVEZITEK ÁT MONDJUK 576 GBYTE-RA? (... ezután Asztrik atya hosszan ecseteli, hogy milyen ádáz változásokon esett át az újság a hőskortól napjainkig, különös tekintettel a C64-Amiga-PC-Konzolok időbeli és térbeli megoszlására, s közben többször szájára veszi a KAKI, a SZERETKEZÉSRE VALÓ FELHÍVÁS és a MINDENNAPI BETEVŐJÉT AZ UTCÁN MEGKERESŐ NÉNI vulgáris megfelelőit, majd pedig a következőkkel fejezi be prédikációját...) AZT HISZEM, HOGY ÉN VAGYOK KB. A MMCMLXVIII-ADIK (ZOLEE-NAK KÜLÖN 2968), AKI AZ ÚJSÁGOT UGYANÍGY LEHORDJA. IDEJE LENNE HÁT, HOGY VÉGRE FIGYELEMBE VEGYÉTEK A PANASZOKAT ÉS VÁLTOZTASSATOK LEHETŐLEG POZITÍV IRÁNYBA ÉS MINÉL ELŐBB A DOLGON!"

Tisztelt Atyám! Köszönöm értékes sorait, mellyel megtisztelte szerény kiadványunk szerkesztőségét. Borzongás futott át rajtam, miközben olvastam - ehhez fogható remegést akkor éreztem, mikor a keresztvizet a fejemre csorgatták. Közel voltam a megtéréshez. Aztán megpróbáltam sorai között olvasni és rájöttem, hogy átvert Atyám. Aki a nyomdai nyesedékek között is ilyen jól kiismeri magát, félliteres pohárból szlopálja a vörösbort, a szlengben otthonosan mozog, ért a papír újrahasznosításához és efféle világi dolgokhoz, az nekem egy kicsit bűzlik. "Munkásszármazású egyházi alkalmazott" - fogalmazott a foglalkozását említve. Ebből én arra következtetek, hogy Kegyelmed nem lehet más, mint egy, a misék végén a perselyt körbehordozó közönséges sekrestyés, aki idegen tollakkal ékeskedik. Erre aztán már tényleg felbőszültem. Elővettem a kérdéses számot, és rövid fejszámolást végeztem a rovatok arányát tekintve: Amiga (6), PC (6), C64 (4), Konzolok (8) - ha a semleges rovatokat nem számolom. Ennél frankóbb (oh, elnézést Atyám, helyesbítek: felemelőbb) arány manapság (már xezerszer emlegetett okok miatt) alig képzelhető el.

Suszter és az ő kaptafája

"ZOLEE! LÁTTALAK A TV-BEN. HA MÁR RIPORTOT KÉSZÍTENEK VELED, FEL KELLENE RÁ KÉSZÜLNI ÉS NEM ÖSSZEVISSZA DADOGNI. MEG IS FÉSÜLKÖDHETTÉL VOLNA... HA ILYEN FEJEM VOLNA, FELRAKNÁM A 32-ES BUSZRA ÉS INTEGETNÉK NEKI! ALÁÍRÁS: KING FROM BP".

Kedves BP (budapesti (?) vagy British Petrol (?)) Király! Haláli a humorod, majdnem megszakadtam a röhögéstől. Most csak azért nem idézek többet leveledből, mert Martinra tett megjegyzéseid miatt a leveled száz darabra tépődött by Martin és a hamuvá égett by fire. Azt viszont ne képzeld, hogy olyan piszok egyszerű 5000 W-os lámpák kereszttüzében előre meg nem beszélt kérdésekre kapásból frappánsan válaszolni, ügyelve arra, hogy a séród is jól tapadjon a fejedhez, és ráadásul még kultúrált ember benyomását keltsd - elvégre Te vagy a FŐSZERKESZTŐ. És ha még azt is elárulom, hogy a tévében leadott anyag egy már alaposan megnyirbált változat volt, akkor el tudod képzelni, milyen eszméletlen okosságokat mondhattam, ha ez már egy kikozmetikázott verzió volt. Azt hiszem, nem tévedek: pont idevág a régi mondás, hogy a suszter maradjon a kaptafánál - én sem leszek egyhamar tévébemondó...

Zolee



FIST OF THE NORTH STAR

A F.O.T.N.S. az Európában hivatalosan forgalmazott ANIME filmsorozat-összeállítás egyik első darabja. A maga 112 perces játékidejével a leghosszabb filmek közé tartozik, és éppen ezért "folytatás nélküli", ami igen ritka a Manga alkotásoknál. Stílusát tekintve a Mad Max-hez áll közel, játékviszonylatban pedig a Street Fighter 2-höz. A film a "18 éven felülieknek" kategóriába tartozik, mégpedig vérben gazdag jelenetei miatt.

A film anélkül, hogy az alaphelyzetet értenénk, mesének tűnik, hiszen a karakterek méretei és tulajdonságai fantasztikusak. Mindezt egy egyszerű ténnyel magyarázza Tetsuo Hara, az eredeti MANGA alkotója: az a civilizáció, amit mi ismerünk jóformán megsemmisül egy nukleáris háború után. A következő nemzedékek teljesen a túlélés felé mutálódtak, így csak a legéletrevalóbb egyedek maradtak fent. Több méter magas mutánsok, szupererős izomemberek, őrült diktátorok tűntek fel és uralkodtak a világ különböző tájain. De a két legősibb emberi érzés, a szerelem és a birtoklásvágy még mindig létezik - ez alkotja az bonyodalmat.

A főszereplő Ken, aki az éppen aktuális Fist of the Nort Star. Ezt a megtisztelő címet csak az a harcos kaphatja meg, aki testi ereje, tudása és éles elméje miatt is kiérdemli. Ken harcmodorában a villámgyors ütéseket és rúgásokat részesíti előnyben, de mindezek ellenére egy normális férfi, akinek nem az erőszak tölti be gondolatait. Nyomoronc öccse irigy áskálódásaival eléri, hogy legjobb barátja, Shin ellene fordul és elveszi tőle szerelmét, Julia-t. Ken alulmarad a Shin ellen vívott küzdelemben és eltűnik - természetesen ebben is testvére, Jagi keze van. Az " Északi Csillag Ökle" címet Raoh, a brutális óriás veszi át, persze erőszakkal - Ken öreg mestere hiába próbálja lebeszélni erről.

Innentől kezdve a film nagyon követhetően, egy főszálon fut tovább, és Ken útját mutatja be, ahogyan szerelmét, Julia-t keresi. Ken-nek közben segítsége is akad egy ifjú harcos és két gyerkőc személyében, akik szintén fontos szerepet töltenek be a sztori végkimenetelében. Vad motoros bandák, óriás testőrök, lézer-kezek, repedő csontok és fröccsenő vér - ilyen és ehhez hasonló elemeket láthatunk a filmben, míg végül elérkezünk az elmaradhatatlan MANGA katarzishoz, a két főhős küzdelméhez - amelyre egyátalán nem lehet rámondani, hogy a jó és a rossz párbaja. Hogy miért? Ennek kiderítéséhez meg kell néznetek ezt a csodálatos ANIME-t, amely magasan veri a "forintos" hollywoodi tucatfilmeket.

JUDGE

A rövidebb, "csattanós" ANIME-k közé tartozik a JUDGE című film, hiszen csak 50 perces, és egyrészes. Erősen megmutatkozik benne a tipikusan japán "szamurájos" tisztesség motívuma, hiszen a bűn és a bűnhődés kérdését boncolgatja. A világon élő emberek nagyrésze követ el bűnöket, ki nagyobbakat, ki kisebbeket. Vannak olyanok, akiket egy tett egész életükben kísért, de vannak olyanok is, akik hidegvérrel cselekednek pillanatnyi boldogulásuk érdekében. A Lelkek Világában létezik egy testület, a Tizek, akik létrehozták a Sötétség Törvényét és lehetőségeikhez mérten igyekeznek ítélkezni a földi bűnösök felett. Ennek eszköze a Bíró, aki egy emberi bőrből készült könyvet használ az igazság betartatására. Ebben a könyvben vannak a bűnök felsorolva, s fegyverként használható a bűnösök ellen.

A film főszereplője egy fiatal, totálisan szerény és ügyetlenke srác, akinek van egy másik arca is - ő a jó bíró. Egy hatalmas cég vezetője az aktuális áldozata, aki régen egy barátját ölte meg, hogy megszerezhesse egy cég vezető székét. A fiú már jó úton van a büntetés végrehajtásában, amikor is megjelenik a rossz bíró (legalább is a sztori szempontjából rossz), aki embere védelmére kel. A két mágus nehezen boldogul egymással, hiszen ők nem egymás ellenfelei - az elv ellentétes, amit vallanak. Végül is az ügy a Tizek elé kerül - a problémát azonban egy magasabb rendű hatalom oldja meg. A Bíró és ellenfele lényegében két fogalmat testesítenek meg, melyek valójában is léteznek.

A film nagyon tanulságos, de elég sok a párbeszédes rész benne, így angolul mindenképpen tudni kell hozzá. Nem az a tipikus akciós ANIME, de története miatt mégis a kedvenceim közé tartozik.

Fantazmagória

Mindig nehéz helyzetben van egy újságíró, ha egy új rovatot kell bekonferálnia. Ez különösen érvényes a jelenlegi helyzetre, hisz az olvasók többségének bizonyára ismeretlenül cseng a név: szerepjáték. Hogy mit is takar ez a szó? Alighanem mindenki játszott már kalandjátékokkal, mint például a Bards Tale, Pools of Darkness, Curse of the Azure Bonds. Ezekben a játékokban egy kisebb csapat kalandornak kellett hősies küldetéseket végrehajtaniuk, hogy végül legyőzzék a világukat fenyegető gonosz erőket és azok szolgálóit. A legtöbb szerepjáték ugyanerre a sémára épül, minden játékos egy-egy hőst irányít, akik együttesen alkotják a csapatot. A küldetéseket azonban nem a számítógép tálalja elénk, hanem a mesélő. A mesélő nem irányít egy hőst se, mégis talán ő a legfontosabb a játékban, ő mondja el azt, amit egy számítógépes programnál a monitoron láthatunk, azaz a csapatot körülvevő világot. A mesélő irányítja a csapaton kívülálló karaktereket, szörnyeket és egyéb teremtményeket. A játékosok a mesélő által felvázolt helyzetben tetszésük szerint cselekedhetnek, feltéve hogy ez nem ütközik karakterük erkölcsi felfogásával, jellemével. De talán egy rövid példajáték ismertetése után mindenki számára világosabbá válik, hogy is megy valójában a dolog.

PÉLDAJÁTÉK

A csapattagok: Keomer, egy meglehetősen gátlástalan és gonosz harcos. Mexas, Keomer öccse, a jóság és szeretet istenének papja.

Mesélő: Dél körül járhat az idő. Egy kocsmában ültök és nyugodtan iszogatjátok a kocsmáros által bornak titulált ízetlen vackot, amikor kinyílik az ajtó és egy véres kardot szorongató, láthatóan súlyosan sérült férfi tántorog be. Nagy nehezen elbotorkál a kocsma közepéig, majd lerogy egy üres asztalhoz és remegő hangon italt és ételt rendel.

Mexas: Szegény fickó! Alighanem rablók támadták meg az erdőben. Talán segíthetnénk neki valamiben.

Keomer: Vagy ő maga is rabló. Amellett nem tudom, hogy miért segítenék neki. Egyáltalán nem néz ki gazdagnak a fickó.

Mexas: Ha valamit sosem kedveltem benned, az a kapzsiságod és érzéketlenséged.

Keomer: Nem kell állandóan felemlegetned a jó tulajdonságaimat, én is tisztában vagyok velük. Ha meg annyira beleszerettél ebbe a szakadtba, menj oda és kérdezd meg, hogy mi baja.

Mexas (dühösen): Remek ötlet. Pont ezt fogom tenni.

Mesélő: Tényleg megteszed? A fickó nagyon gyanakodva néz feléték.

Mexas: Nem érdekes, odamegyek hozzá és beszédbe elegyedek vele.

Mesélő: Helyes. Megtudod, hogy a férfi egy kisebb csapat kereskedővel együtt utazott át az erdőn, mikor több tucatnyi kobold rohanta le őket egy jól megtermett, vörös hajú fél-orkkal az élükön.

Keomer: Vörös hajú fél-ork? Ez csak Fekete Murrock lehet!

Mesélő: Nem is vagy ott Keomer, ne szólj bele.

Mexas: Mindegy, úgyis elmondom a testvéremnek is a dolgot. Szóval mit tudsz erről a Fekete Izéről?

Keomer: Nem Izé, hanem Murrock. Az egyik legismertebb haramia a környéken, 200 arany vérdíj van kitűzve a fejére. Egycsapásra elmúlna minden anyagi gondunk, ha sikerülne végeznünk vele.

Mexas: Arról nem is beszélve, hogy megszabadítanánk a világot egy ilyen megátalkodott gonosztevőtől. Azt mondom, azonnal induljunk, mielőtt még továbbálna a sleppjével együtt.

Keomer: Ez az, irány az erdő!

Mesélő: És a sérült harcossal mi lesz? Meglehetősen gyengén néz ki, és ugye eszedbe jut Istenednek tanítása, miszerint...

Mexas: Ööö, még indulás előtt rámondok egy Könnyű sebek gyógyítása varázslatot.

Mesélő: Remek, a fickó rögtön jobban néz ki.

Keomer: Ne szórakozz már annyit öcsi! Jó lenne még napnyugta előtt beérni az erdőbe, és még élelmet meg lovakat is kell szereznünk.

Szóval valahogy így fest élőben a dolog.

AZ AD&D

Gondolom a szerepjátékok rajongói bizonyára egyetértenek velem, hogy a világon a legismertebb és legnépszerűbb szerepjáték az AD&D. Épp ezért a szerepjáték-rovatunk is kizárólag ezzel a játékkal fog foglalkozni (legalábbis egyenlőre). Magát az AD&D szabályait sajnos nem tudjuk ismertetni, részben helyhiány, részben pedig a jogi problémák miatt, de bármilyen kérdésetekre szívesen válaszolok akár levélben, akár pedig az újság hasábjain. Magában a rovatban főleg új kiegészítőkkel, könyvekkel és egyéb érdekességekkel fogunk foglalkozni, de távlati célként ott lebeg a szemem előtt egy teljes kaland (modul) leírása is.

AMIRE FELTÉTLENÜL SZÜKSÉGÜNK VAN...

Players Handbook: a játékosok kézikönyve, ezt mindenképpen meg kell szereznünk ahhoz, hogy elkezdhessünk játszani.

Dungeon Masters Guide: a mesélő kézikönyve, számtalan hasznos tanácsot és tippet olvashatunk benne, valamint itt vannak leírva a varázstárgyak.

Tome of Magic: új varázslatok, varázstárgyak és néhány hasznos információ a specialista varázslókról.

Monstrous Manual: egy csomó, minden világba beilleszthető szörny leírása.

A fent említett kiadványokon kívül még számtalan könyv, modul, világleírás (boxed set) és egyéb érdekes anyag létezik, ezek ismertetésére azonban még több oldal is kevés lenne.

Remélem mindenkinek sikerült egy kis kedvet csinálnom a játékhoz. Akinek igazán megtetszett az AD&D varázslatos világa, az nyugodtan nézzen el egy szerepjáték klubba, ott bizonyára sokkal többet tanulhat majd, mint amennyit én ezen az oldalon hirtelenjében össze tudtam hordani. Nem rossz pl. a Fővárosi Művelődési Házban lévő (Fehérvári út), itt vasárnap délutánonként (14-20 óra) gyűlnek össze a magamfajta megszállottak egy jó kis játékra.

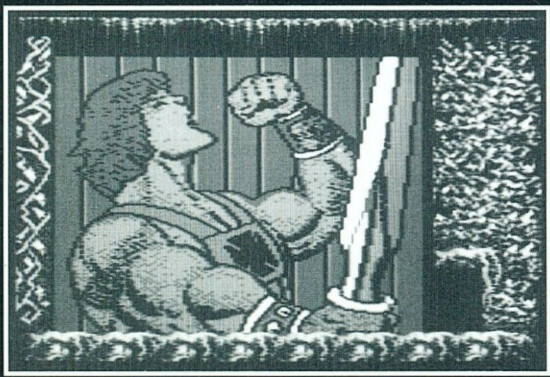
Ja, és még valami. Ha bármilyen ötletetek, észrevételetek vagy kérdésetek lenne, nyugodtan írjatok, legjobb tudásom szerint válaszolok a mostantól havonta jelentkező Fantazmagória rovatban.

T.J.



Észbontó

Helló mindenkinek, aki nem a joystick-rombolók népes táborába tartozik, hanem az agysejtjeit szereti inkább tornáztatni. Ehavi kiadásunkban elég bő választékról tudok beszámolni, ugyanis az ösz-



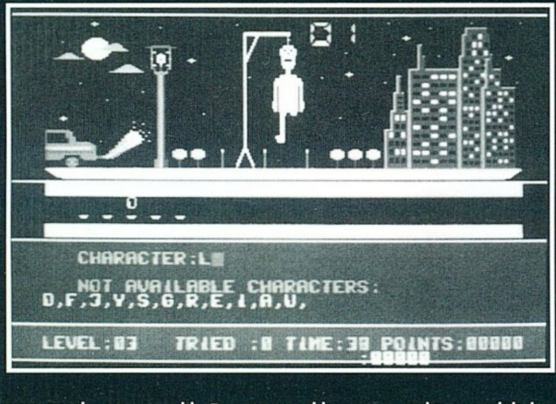
szerakós játékoktól kezdve, a szókitalálós programon át, a tetrisz-klónig minden stílus képviselteti magát. Kezdjük talán az összerakós játékoknál, amiből e hónapban kettő is akadt.

Az első a **Splitter** nevet viseli, származási helye pedig Lengyelország (és ez nem a legelső...). A mellékelt fotó egy kissé csalóka, ugyanis pont azt az állapotot mutatja be, amit végcélként el kell érnünk, de a következő pillanatban már el is porlad a kép, és kezdhetjük a könnyűnek igazán nem nevezhető kirakósdit. A jobb alsó sarokban látható fekete négyzetben jelenik meg a kép egy apró részlete és nekünk ezt emlékezetből kell a megfelelő helyre mozgatnunk - úgy, hogy még egy apró helyzetjelölő négyzetháló sem segíti munkánkat. Ha már négy-öt képdarab helyét megleltük, onnantól sokkal egyszerűbb dolgunk van, mert viszonyítással kitölthetjük az éppen aktuális képrészlet helyét.

Hat rajzot kell a végső győzelemig összeraknunk, de ezt csak hallomásból tudom, mert a második után teljesen kiégtem agyilag és nem tudtam megbizonyosodni ennek valódiságáról. Ebből is látszik, hogy nem kétperces szórakozást ígér az anyag.

A második összerakós, mely a **Squost** névre hallgat már jóval egyszerűbbnek bizonyult. Itt is megcsodálhatjuk néhány pillanatra az összerakandó képet, amelyet aztán a felismerhetetlenségig összekavar a gép - ezután lépünk be mi a képbe. Meghatározott idő alatt (amelynek hosszúsága a szintek növekedésével fordítottan arányos) kell az eredeti ábrát előcsalogatnunk a káoszból. Annyiszor huzogatjuk a kockákat, amennyit akarjuk, csak az idő múlásáról ne feledkezzünk meg.

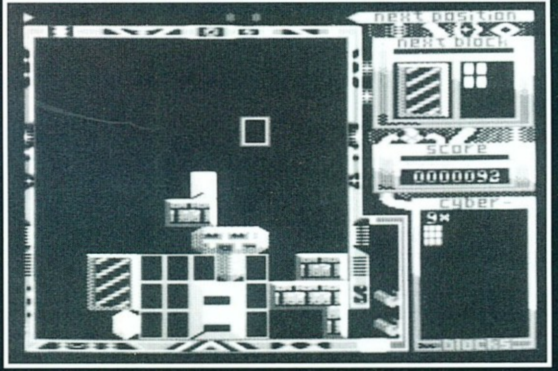
Egy kicsit más tészta következik. Bizonyára mindenki játszott már a matekórákon 'akasztófa' játékot. Akinek nem ugrana be: a padtársunk kitalál egy 5-6 betűs szót, nekünk pedig 12 lehetőségünk van a benne szereplő betűk kitalálására. Hogy egy kicsit szórakoztatóbb legyen a dolog, a 12 lehetőséget egy akasztófára felhúzott ember szimbolizálja, ugyanis ha olyan betűt mondunk, ami nincs a szóban, a padtárs vigyorgó arccal megrajzolja az emberkénk fejét, majd testét, karját és



így tovább. Ez egészen addig tart, amíg ki nem találjuk a feladott szót, vagy a rajzfigura minden testrésze fel nem kerül a bitófára, avagy a matektanár észre nem veszi a vihogást, és egy jókora nyaklevessel véget vet a szórakozásunknak. Ez utóbbi nem valószínű, hogy bekövetkezne az **Experience** névre keresztelt játékban, a többi azonban annál inkább. Ha figyelmesen megnézitek a fotót, akkor láthatjátok, hogy igencsak szorult a nyakam körül a hurok, mert már csak egy lehetőségem maradt.

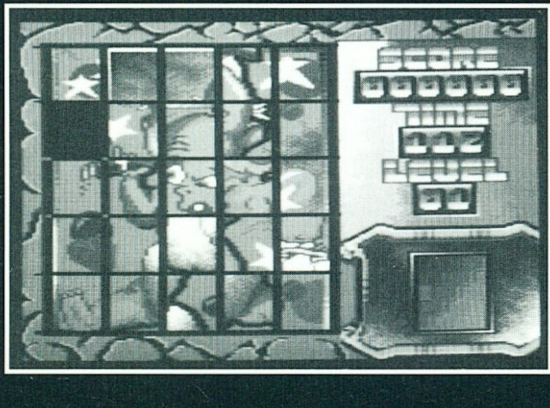
Tovább rontotta az esélyeimet az a tény, hogy az idő is ellenem dolgozott; már csak 38 másodpercem maradt a gondolkozásra.

Most pedig következzen az összeállítás legékesebb darabja, amely a **Cyberblocks** névre hallgat és stílusá-



nak egyik legélvezetesebb képviselője. Néhány szóval nehéz is lenne összefoglalni a lényegét, mert annyira sokrétű, de azért nagy vonalakban megpróbálom. Adott egy 3*3-as, vagy 4*4-es négyzet, amely a képernyő alján helyezkedik el. Felülről tetris-szerű alakzatok hullanak alá, a legkülönbözőbb mintákkal ellátva. Nos, a négyzetünket úgy kell pontosan kitölteni velük, hogy csak azonos mintázatúak lehetnek a területén, nem elég ha csak az alakuk passzol össze. Hogy a dolog még nehezebb legyen, az azonos mintájú kövek azonnal összeragadnak, amint egymáshoz érnek, tehát nem tudunk a villogó kurzorunkkal egy nekünk tetszőt odébblökni, ha az már 'megtapadt'. Azért nem maradunk segítség nélkül: a jobb felső sarokban láthatjuk a következő alakzat képét, illetve robbantó, idő-, és pontnövelő kövek is hullanak az égből.

Levezetésképpen egy grafikai csemegét mutatnék be, ami egyben logikai játék is. A címe **Word Up**, stílusa nem nagyon besorolható egy kasztba sem - ő is leginkább a Tetrisre emlékeztet. Az égből hulló betűkből kell előre megadott szavakat képezni vízszintesen vagy függőlegesen, amelyekért pontokat, vagy az építő munkánkat segítő eszközöket (bomba, stb.) kapunk. A képernyő legalján láthatjuk a következő betűt, tehát előre tudunk kombinálni. A játék óriási előnye, hogy ketten is játszhatjuk! De amiért leginkább megnyerte a tetszésemet, az a szenzációs grafikák a háttérben. Szép munka!





Heimdall 2

Ez a Ragnarok éve, az év, ami egy hatalmas csatával fog végződni Asgard és Loki seregei között. Ez az év akkor kezdődött, mikor Asgard száműzte Lokit az istenek honából, és a gonosz isten bosszút esküdött ősi ellensége, Heimdall ellen. Arra azonban senki sem számított, hogy Loki száműzetésében majd járkálni tud a világok között, s hatalmas sereget fog gyűjteni. Egymás után pusztultak el a győzhetetlen sereg útjába kerülő városok és falvak. Nemsokára elfogyott az istenek türelme, s elhatározták, hogy egyszer s mindenkorra leszámolnak gonosz társukkal, Lokival. Ezt azonban csak egy misztikus amulett birtokában tudják elérni,

PREMIER









amelynek négy szétszórt darabját kell egy nagy hősnek összegyűjtenie. S ugyan ki más is lehetne ez a hős, mint a legendás Heimdall?!

No, ez a bevezető alighanem kissé rejtélyesre sikerült. Legalábbis azok számára, akik nem járatosak a germán mitológia rejtelmeiben. Hát igen, nekem is belekerült néhány percembe, mire le tudtam fordítani ezt a kis történetet. Maga a játék hál' istennek már jóval egyszerűbbre sikerült, az annak idején nagy sikert aratott Heimdallnak méltó folytatása.

CORE DESIGN LIMITED

A játékban Heimdallt és csinos nejét (barátnőjét?) irányíthatjuk, fő célunk persze az amulett négy részének felkutatása. Ez amúgy nem lesz egy könnyű meló, ugyanis hat világot is fel kell túrnunk kutatásaink során. A világok között különböző portálokkal közlekedhetünk, ezek némelyike a játék elején zárva van, kinyitásukhoz külön feladatokat kell teljesítenünk. Amúgy a játék végigjátszásához számtalan érdekes részküldetést kell végrehajtanunk, sőt, a programozók ígéretei szerint még a végcél is módosulhat. Minden apró információra érdemes odafigyelnünk, ezek összerakosgatásával jöhetünk csak rá néhány látszólag megoldhatatlan rejtély nyitjára. Első dolgunk mindenesetre az legyen, hogy mindkét főhősünkkel szedjünk fel pár fegyvert, ugyanis nincs annál kellemetlenebb, mint amikor puszta kézzel kell állig felfegyverzett katonák ellen küzdenünk.

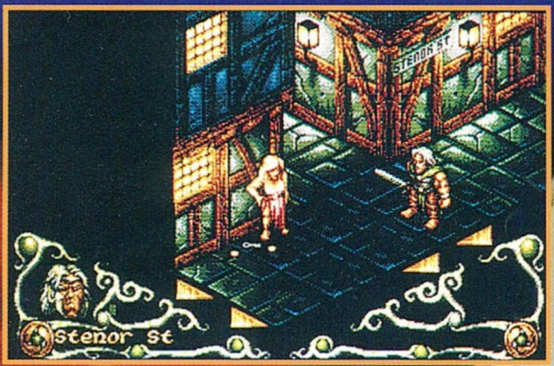
A program grafikai kivitelezésére egy rossz szavunk sem lehet, számtalan humoros animáció és grafika színesíti a játékot. A hang szintén elmegy, bár őszintén megmondva nem az a nagy durranás. A Heimdall 2 teljesen ikonvezérelt, tehát az irányítás szintén megfelel a 94-es követelményeknek.

Szóval mindent összevetve milyen játék a Heimdall 2? Hááát, nem is tudom... A grafika, hang rendben is lenne, de valahogy nem áll össze az egész. Az is lehet persze, hogy csak nekem nem fekszik a stílus. Egy kalandjáték legyen komoly, ne pedig blőd elemekkel teli. Az átlagnál mindenképpen jobb a Heidall 2, de hiányzik belőle az igazi sikerprogramokra jellemző eredetiség. A game néhány délutánra persze így is leköti a kalandjátékok megszállottjait, de én azért inkább a másik oldalon látható Darkmere-t ajánlom mindenkinek. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játékról nem olvashattok többet az újság hasábjain, lehet, hogy idővel mégis megszeretem.



PREMIER

Sok évvel ezelőtt Darkmere lakóit egy Enywas nevezetű sárkány tartotta rettegésben. A város utolsó reménye Gildorn, a híres elf hős volt, akit azonban az elfek tanácsa nem akart elengedni, mondván: "Nincs értelme belefolyni más népek ügyeibe, mindenki egyedül harcolja meg a saját háborúját". Ebbe a döntésbe Gildorn nem nyugodott bele, így aztán egy szép napon elszökött falujából és Darkmere lakóinak segítségére sietett. Tanítója, Malthar mágikus erővel ruházta föl kardját, így már sikerrel mérkőzhetett



meg a sárkánnyal.

A csata hosszú volt és Gildorn is súlyosan megsebesült, de végül sikerült végeznie Enywas-szal. Mivel az elfek kitagadták Gildornt, az visszatért Darkmere városába és segített lakóinak az újjáépítésben.

Hosszú évek teltek el, s Gildornon egyre jobban meglátszott a kor. Egyetlen öröme fia, Ebryn volt, aki felnővén remek kardforgatóvá vált. Ebben az időben Darkmere környékén ismét gonosz erők jelentek meg a sok éven át tartó érdektelenség és hanyagság miatt. Egy nap aztán elsötétült az ég és démonok vad hordája tört a városra. Azon kevesek, akik túlélték a mészárlást fejvesztetten menekültek. Ezt már Gildorn nem tűrhette, s útnak indította fiát a sárkányölő kardjával, hogy derítse föl Darkmere átkát és bosszúlja meg lakóit.

Nagy vonalakban ezzel a kerettörténettel indul a Core legújabb kalandjátéka, a Darkmere. A programban Ebrynt fogjuk irányítani 3 gigászi pályán keresztül (csak érdekességképpen: minden pálya 150 helyszínt tartalmaz). A játékban a Cadaverből már ismert 3D-s izometrikus ábrázolásmódban barangolhatunk. A kezelést spártai egyszerűség jellemzi, a tűzgombbal hívhatunk le egy listát az adott helyszínen végrehajtható cselekedetekről. A képernyő bal alsó sarkában láthatjuk Ebryn képét, az emellett látható csík jelzi erőnlétünket. Ezt kiadós kajálásokkal, ivásokkal és pihenéssel növelhetjük. A jobb alsó sarokban harc közben ellenfelünk arcát és életerejét láthatjuk. Apropó, harc! A program készítői itt becsempésztek némi ügyesség részt is a játékba. A legtöbb kalandjátékkal ellentétben a harc nem



körökre osztva zajlik, hanem real-timeban. Először is mozogjunk a leamészárolni kívánt lény mellé, nyomjuk az irányába a joyt aztán tapadjunk rá a tűzgombra. Ez a művelet mondjuk nem igényel különösebben magas szintű taktikai érzéket, viszont többféle támadásunk is van, és bizonyos ellenfelek ellen csak egy bizonyos mozdulatsorral boldogulhatunk.

Szóval nem egy rossz játék ez a Darkmere. Őszintén bevallom, a játék első pályáján még nem jutottam túl, de már ez a "kezdő" szint is félelmetesen komplex és nagy. Maga a grafika precízen kidolgozott és rendkívül hangulatos, s majd minden helyszínen találkozunk valamilyen animációval. A hanghatások szintén jól sikerültek, az ember néha önkéntelenül is megborzong a süvítő szél hangjára, miközben Ebryn Darkmere valamelyik sötét sikátorában bolyong. Ami a kezelést illeti, szerintem itt alkottak igazán nagyot a Core programzói. Eleddig nagyon kevés olyan kalandprogrammal találkoztam, amit olyan könnyen és gyorsan lehetne irányítani, mint a Darkmere-t. A játék talán egyetlen hibája, hogy a harc



kissé primitívre sikeredett, de ez annyira azért nem zavaró. Egy szó mint száz, ezt a játékot senki sem hagyhatja ki. Mi sem fogjuk ennyiben hagyni az ismertetését - amint megjelenik a végleges verzió, azonnal jelentkezünk a komplett leírással!

T.J.

DARKMERE

SUBWAR 2050

Repüljünk az időben előre úgy félszáz évet! 2050-et írunk. Miután az emberiség önző nemtörődömségében a végsőkig szipolyozta életterét, belépett földtörténeti kártevésének utolsó szakaszába: technikai fejlettségének pökhendi fölényével kezdi Földanya utolsó érintetlen területeinek meggyalázását. A legfontosabb élelem, energia, és ásványi anyag források immár csak a nagyvizek felszíne alatt találhatók. Az óriási profit, na meg a túlélés reményében, vetik magukat a multinacionális mammutcégek az óceánok mélyének kiaknázására. Sötét világ van ott alant, a szó szoros, és átvitt értelmében egyaránt! Sötét erők, sötét birodalmába süllyed, ki itt alámerül. Dölyfös, mellükkel egymásnak feszülő ipari nagyhatalmak néznek farkasszemet, s vívnak élet-halál harcot, miközben a termelést egy percig sem szüneteltetik.

A kor "vadászpilótái" a tenger alá húzódnak, ha ki akarják elégíteni harci vágyukat, és beállva valamelyik CÉG "őrző-védő-káeftéjébe", vagy zsoldos hadseregébe, oltalmazzák megbízóik létesítményeit, s teherhajóit az ellenséges támadásokkal szemben. A legmodernebb, már-már repülőgép tulajdonságokkal rendelkező mélytengeri felderítőhajót, s a háromféle vadász-tengeralattjárót, "repülhetik" (a játékosok), a Föld négy övezetének valamelyikén.

Az első találkozások nyomasztóan ható környezetét bizony szokni kell. Amennyire az "igazi szabadság" élményét éli át, aki repülőgépen az égbe száll, annyira fogja a "bezártság-effektust" átélni, aki itt hajóval a mélybe ereszkedik (a rejtett klausztrofóbia itt biztosan kibukik!). Valódi telitalálat, a program talán legnagyobb erénye ahogy ezt a különleges érzést eléri a felhasználónál. A nagyszerű fény-effektek remekül érvényesülnek, egészen más hangulati hatást kölcsönöznek a programnak, mint pl. egy éjszakai repülés! Kis mélységben a napfény felülről átszűrődik, az óceán fenekén látszik a jellegzetes víz okozta fénytörés. Nagy mélységben, a sötétség birodalmában, az ellenfél reflektorai kísértetiesen pásztáznak. A szimulációs részek - a tengeralattjáró 3 dimenziós mozgása, a víz alatti világ



hangjai - kiválóak. A programban 125 féle 3D-s objektummal találkozhatunk, melyek között többféle tengerfenéken közlekedő lánctalpas, tengeralattjáró, felszíni hajó, bálna, helikopter, repülőgép, harcálláspont, fegyverek, stb. található.

Nagyon jó a műszerek funkciója, elrendezése, az egész emlékeztet egy repülőgép műszerfalához. A HUD-on egyedi módon jelennek meg a sonar (hanglokátor) által "letapogatott" célpontok.



Mindegyik hajó egyszemélyes, esetenként kísérőül szegődhet egy robot segéderő is. A kísérőnek rádión adható utasítás. Humoros, (ha feledékenységből következett be: bosszantó) a "hapsi" korlátoltsága. Ha nem közöljük vele az "elpucolási" szándékot, (Stay in formation) "hapsi" marad, és elveszik mint egy kisgyerek.

Nem lehetett azonban nem észre venni a program egészén végighúzódó ellentmondások sokaságát:

- Remek, és "még elmegy" animációk közé keverednek - C-64 színvonalú, PC-n rondácska! - állóképek.
- Majdnem kiváló szimulációs részeknek adnak kerettörténetet, bugyutácska mszlag mesék.
- Előfordul, hogy félórás bevetések után derül ki: az egésznek se füle, se farka! Kiürült lőszerkészlettel várja a meggyötört csóka, ugyan történjen már valami! De se bázis, se ellátó hajó, se semmi... Amikor már nagyon unja és kilép, se pontszám, se dorgálás, se visszatérési lehetőség, vagyis rádöbben, hogy jól "átvágtak". (Olyan, mintha C-64-en, Amigán és PC-n dolgozó csapatok munkáit hányták volna egymás mellé fésületlenül. Az eredmény nem ötvözet, hanem salakkal szennyezett törékeny öntvény.)

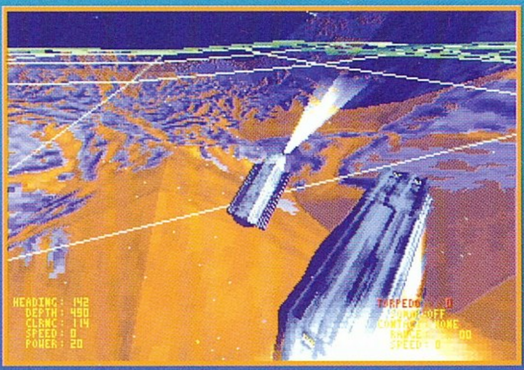
A program egésze azt sugallja, hogy a látottaknál sokkal több húzódik meg a háttérben ("van-





nak még tartalékai"), csak épp a kedvet nem tudja meghozni hozzá, hogy az ember hetekig törje magát ezek előcsalogatásával! (Ellenpéldaként hagy hivatkozzam itt pl. a TFX-re, amivel második hónapja gyűrközöm rendületlenül...)

A Microprose névvel fémjelzett programokra eddig nem volt (és remélhetőleg ezután sem lesz!) ez a jellemző. Végül, hogy ne maradjon magára kétségek között az olvasó, röviden summázom a programról kialakult véleményem: aki megelégszik az epizód jellegű összecsapásokkal, és nem törekszik a játék



"végigjátszására", nagyszerűen fogja magát érezni benne, egyébként hiányérzettel fog küzdeni...

Billentyűzet:

F1: előre nézet
F2: előre nézet műszerfal nélkül
F3: külső kamera
F4: követő kamera
F5: fegyverzet kamera (1-től... ahány úton van)
F6: harci nézet
F7: fordított harci nézet
F8: általános kapcsolat nézet
1: "műhold" nézet
2: rendszer ellenőrzés (sérülések)
3: rádió panel a lehetséges üzenetekkel:

Return to Base - vissza a bázisra (fentebb már szóltam róla: "hapsi" is csak megszállottan kering körbe-körbe, hiába reméltem, hogy legalább "ő" tudja a haza vezető irányt...)

Stay in formation - "maradjunk zárt alakzatban" (kövess)

Engage contact - "lépj harci érintkezésbe" (tedd a dolgod)

Attack contact - "támadd a(z általam) megjelölt célt"

Remain in Position - "maradj az adott körzetben"

Special Orders - különleges parancs

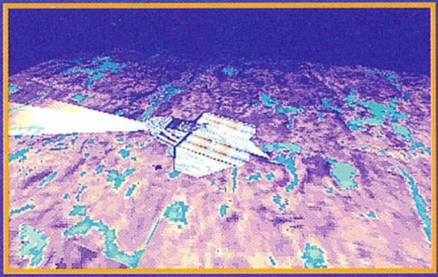
4: objektum néz(eget)ő







5: a küldetés leírása
8: vészmerülés
9: lassítja 8 és 0 hatását
0: vészemelkedés
Bckspc: fegyverzet választó
Enter: célpont választó
Shift A: idő gyorsító
W: navigációspont választó (1...5)
R : tengerfenék rajzolata
P : a játék felfüggesztése (szünet)
+ -: gázkar
[: hajtómű 40 (vészgáz)
] : hajtómű 80 (vészgáz)
S: sonar (off, passive, active)
D: torpedó csali
H: HUD ki-be
L: csak oldalkormány (nem "csűr") be-ki



; : műszerfal le-fel
V: műszerfal el-vissza
M: sonar képernyő be-ki
< : balra kinéz
> : középre néz
/ : jobbra kinéz

Műszerfal:

- Baloldali display: (saját hajó adatai)
-Waypt: kijelölt navigációs pont
-Bearing: iránya
-Range: távolsága
-Depth: mélysége





-Time: akció idő
-Clrnc: fenék mélység mérő
Középső display: (kijelölt célpont adatai)



-Contact: sonar kapcsolat
-Type: típusa
-Rating: saját (kék), ellenség (piros)
-Bearing: tőlem viszonyított iránya
-Course: menet iránya
-Speed: sebessége
-Range: távolsága
Jobboldali display: (fegyverzet adatai)
-Wep: 0-1-2 torpedo-rakéták-csali állapot: kész, üres, kilőtt
Sonar: üzemmód

Sz.JVC.



ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	75%
kezelhetőség	73%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: PC 576 KByte
VERZIÓK: PC

DEMOcrACY AMIGA



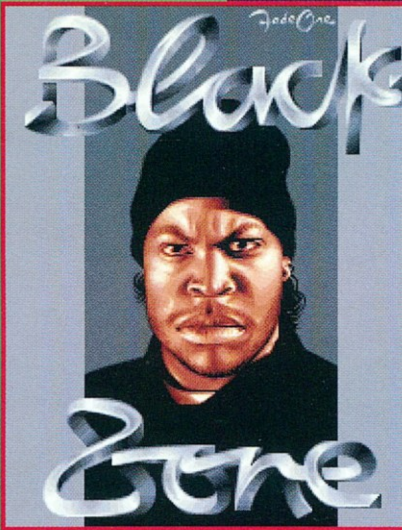
Üdvözlök minden kedves érdeklődőt a Democracy lapjain, ahol ismét bepillantást nyerhettek a demók fergeteges világába. Bár a nagy évvégi party után a minőségi termékek száma mindig lecsökken, azért most is van min ámulni.

Kezdjük a sort két charttal. A Static Bytes által kiadott Eurocharts #23 és a Ram Jam féle The Charts #9 most is bizonyította hogy a scene legérdekesebb toplistáiról van szó. A The Charts-ot most is egy eredeti intro nyitja meg, melyből a rászorulók megismerhetik a ferdehajlamú Pinokkióról szóló énekecskét.

Nagyobb lélegzetű demók nem, de kisebb, érdekes és eredeti intrók, szép pack-selectorok, kevésbé populáris diskmag-ek tömegével láttak napvilágot az utóbbi zord hetekben. Bár a packmenük nem tartoznak a túlontúl keresett anyagok közé, mégis megemlíteném például a német Essence, vagy a frissen felbomlott Lemon. tagjai által készített Movement selectort. Egy ilyen produkció megkódolása nem túl embert próbáló munka, de itt igazán kiderül kinek mennyi design-érzéke van.









A lemezújságok világa igen változatos, talán a leggyorsabban változó, és legérdekesebb területe a scene-nek. A listavezető magazinok, a RAW, az Upstream, a Top Secret és a Sledge Hammer (négyből kettő magyar!) még egy ideig váratnak magukra, de a jövő hónapban már ezekről is olvashattok. Megjelent azonban az újra megalakult legendás Razor 1911 Propaganda című újságja, mely bár nem a legjobb, de élvezhető olvasmány. A Defiance útjára indított egy igen felejthető nevű magazint, mely sajnos úgy néz ki, hogy a sikertelen, élvezhetetlen, csak hírdetésekből és hírekből álló újságok végeláthatatlan sorát gyarapítja.

A slideshow manapság kihalóban lévő állatfajta, ám úgy néz ki hogy a német Lego (ez egy csapat!) újonnan felfedezett tehetsége, Fade One igen nagy fába vágta a fejszéjét. Bár még nincs kiadva, de az 576 Kbyte-nak sikerült pár képet megszerezni nektek!

Intrók, intrók és intrók... Csak jönnek ezrével a nagyobb demók helyett. Érdekes hogy az ilyen nagy alkotások manapság már csak partykon jönnek ki és jó partyból évente csak 3-4 akad... Közöttük meg csak az efféle kisebb, jó design-on alapuló produkciók jelennek meg. Mostanában a finn Banal Projects, a szintén nyelvrokonainkhoz tartozó Delicious, a megszűnt Kefrens tagjaiból álló Polka Brothers, és még sok ismert és ismeretlenebb csapat adott ki színvonalas, de nagyon rövid intrót. Ezeket nem is részletezném, de a képeken kis ízelítőt láthattok az utóbbi hetek terméseiből.





Most álljon itt pár sor scene érdekesebb történéseiről. Felbomlott kettő a leghíresebb csapatokból: a Lemon. sok tagja ezentúl csak játékot ír, a többiek a Spaceballs-ot erősítik. A dán supergroup, a Kefrens tagja megunták a folytonos komolyságot, visszarakták a piramist Egyiptomba és megalapították a Polka Brothers nevű, főleg poénos alkotásokon alapuló csoportot. Már két dentrójuk megjelent - a minőség nem, csak a hangulat változott. Ők is, sok más csapattal egyetemben úgy döntöttek hogy már csak az AGA chipsettel rendelkező gépekre fejlesztenek. Ez és az ehhez hasonló történések láttán a scene vette az adást, és ma már a demóval foglalkozók 60%-a lecserélte a jó öreg 500-ast.



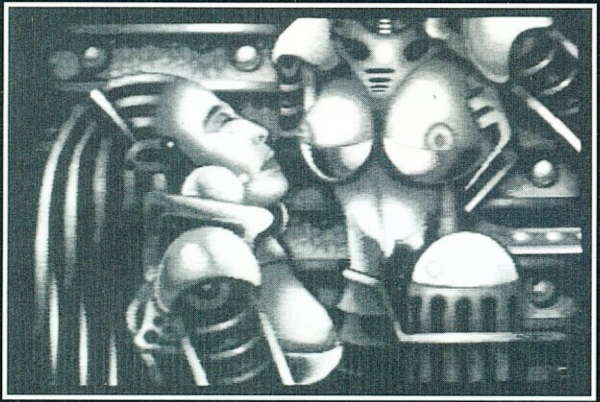
Igen, igen, gondolom Ti is észrevettétek hogy nem tudtam túl sok anyagról írni, de a hiba nem bennem van. Remélhetőleg a következő hónapra már dúskálhatunk a jobbnál jobb demókban. Addig is, a legjobbakat minden régi és új DemocraZy-nek!

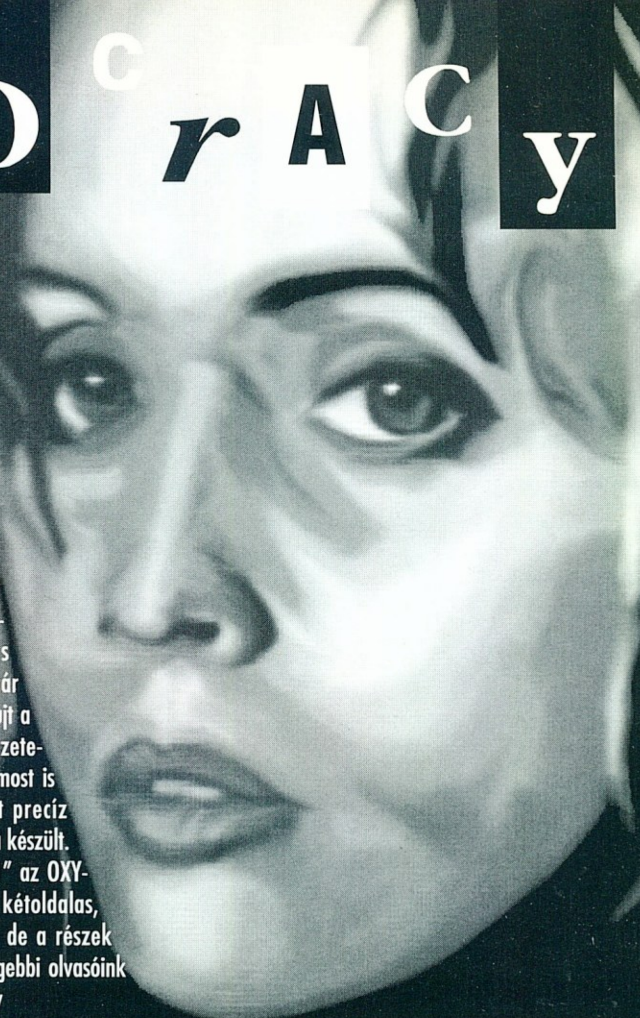
Fester

C-64

DemOcracy

Hello mindenkinek! Rögtön az elején szeretnék szólni némi változásról, amely itt a C64-es oldalon is történt. Mint tudjátok, a legútobbi számtól fogva új szerkesztőre talált az Amigás Democracy Fester személyében. Eme változást én egy régi ötletemmel szeretném követni: hasonlóan az Amigához, itt is elmarad az értékelés. Ezentúl csak egy ismertető és valamiféle véle-





ménynyilvánítás lesz ezeken a hasábokon a tesztelt stuffokról. Jópáran kérték már az értékelés elhagyását, úgyhogy most az ő kérésük is teljesült.

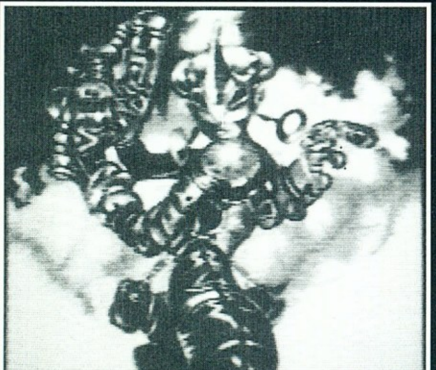
Elsőnek a CAMELOT party győztes demoját a "Tower Power"-t választottam, ami a party szervezőktől származik. Itt egy oldalas trackmo-ról van szó, amit az elejétől a végéig egyetlen srác, bizonyos Slammer kódolt. Nagyon nagy várakozás előzte meg a demot, már több mint egy éve dolgoztak rajta. A "jó munkához idő kell" mondás itt nagyon találó, grafikailag, zeneileg és még kódilag is fantasztikusat alkottak. Néhány a kiemelkedőbb effektekből: realtime forgó vectorbob alakzatok, chessboard y irányú mozgatása, fractal image plotter, vector tv doboz minden oldalán fillezett alakzatokkal, realtime forgó bob scroll, glenz vectorlabda 72 olallal. Gondolom ennyiből is kitűnik, hogy nem véletlenül lettek elsők.

A második helyezést elért "Spasmolytic", a CENSOR-tól igen nagy meglepetést okozott. Sokak szerint az OXYRON "Coma Light 11" nevű demoját illette volna meg e hely. Hogy kinek volt igaza, azt döntsétek el Ti a program főbb atrakciói alapján: 3D scroller (hi-res), többszínű raytracing, 8 bites digi zenére induló effektekkel, többképernyős viking kép fel-le scrollozása, újabb 8 bites digi még több effektel, mandelbrot shaded bobok. A "Wonderland" sorozatból már megszokott digik, többképernyős képek után már nem sokat nyújt a demo. Természetesen a design most is a megszokott precíz CENSOR módra készült.



Majd itt van a "Coma Light 11" az OXYRON-tól. Terjedelemre szintén kétoldalas, csakúgy mint a "Spasmolytic", de a részek száma összehasonlíthatatlan. Régebbi olvasóink talán meg emlékeznek rá, hogy az OXYRON-t a jó, de design-ban nulla demok jellemezték. Ez most jócskán megváltozott, mert mostani anyagukban igen kitűnő a design is, zenészük kellemes melódiáival fűszerezve. A kódra most sem lehet panasz, íme néhány a sok közül: 6144 sinplot, glenz TV doboz vector, fillezett vector űrhajók, gyors mandelbrot calculator, shadedots transformer, zselé dragonball vector és fractal zoomer a végére. Talán ebből már látszik, hogy nem alaptalanul mondták, hogy a CENSOR demoja nem érdemelte meg az előkelő második helyet.



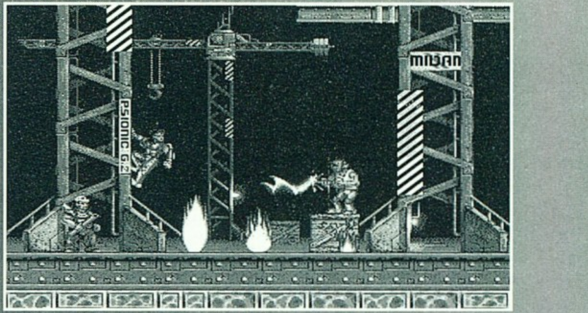


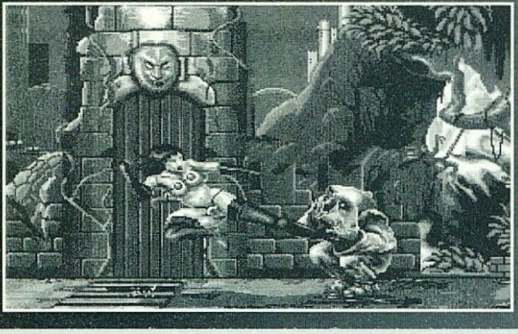
A végére egy slide show-t hagytam, ami a német HYSTERIC gondozásában jelent meg, neve az "Unpleasant ways to die"-t kapta. Igen nagy meglepetést okozott a dán party-n kiadott stuff, ugyanis hosszú idő óta nem hallottunk felőlük semmit és ráadásul egy totális átalakuláson is átestek. 22 darab hi-res interlace képből áll a kollekció, amely egy német grafikus, bizonyos "Elan Fleisher" képeiből lett összeválogatva. A képekre a morbid humor jellemző. A slide show kódilag is igen kellemesen van megszerkesztve, irq loader dolgozik benne, és 5 zene közül választhatunk. Ha ígéretüket betartják akkor nemsokára talán már egy demot is láthatunk tőlük.

Mr. Wax

AMIGA

Az annak idején nagy sikert aratott Team 17 produkció, az Assassin új bőrbe bújt nemrégiben és megújulva, **Assassin Special Edition** néven berobbant az Amiga színtérre. A tipikus sztorijú (idegen hódítók támadása, mindenre elszánt hős beindulása, stb...) platform-játék még tipikusabb shoot'em up elemekre épül, de mindezek ellenére remek lövöldözést ígér a 'puffogtatást' kedvelőknek. Robotok, lépegetők, mega-nagyságú végszörnyek lesznek ellenfeleink, amik között egy tetszetős lézerfegyverrel vághatunk utat magunknak. A hatalmas kiterjedésű labirintusrendszerekben fellelhető aranyrögöket szorgalmasan gyűjtögessük, mert 50 felszedése egy csúcsfegyvert, 100 pedig egy extra életet ér. Az elődhöz képest átgyúrták a játék hättereit, a figurák mozgása kifinomultabb lett, és egy bónusz-zenét is komponáltak az új változathoz.



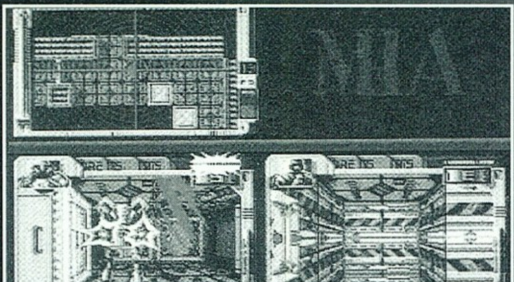


A 'Street' elő-, és utónevű harcprogramok igen nagy népszerűségnek örvendenek az utóbbi időben. Erre a hullámra akart felülni a Flair is, amikor piacra dobta a **Dangerous Streets** című produkciót. Extra meglepetésként furcsa karaktereket választottak főszereplőnek (pl. disc jockey, árufuvarozó kisiparos, sztiptíztáncosnő, csuhás majom stb.), hogy valamivel túltegyenek az elődökön. A mozgások gyorsasága 3 féle fokozatban állítható, de ebből csak az első kettő élvezhető, a harmadik már követhetetlen. A rugások és ütések bevitele csak megfelelő távolságból lehetséges, úgyhogy jó ideig csak a levegőt csapkodjuk majd a találatok helyett. Sajnos nem sok gondot fordítottak a mozgások grafikai kivitelezésére és a kód is hemzseg a szarvashibáktól (pl. kihátrálhatunk a képről, sőt ellenfelünk is utánunk jön!). A hangok igen gyatrák, cincogóak. Egyedül a speciális mozgások megnyerőek, de ez egy kicsit kevés ilyen nagy elődök esetén...

PC

Vegyük a Populus-t és a Civilization-t, majd hintsük le egy kis Dune 2 szafttal és megkapjuk a Mindscape legfrissebb eposzát, a **Genesia**-t. Magyarul: ez is egy tipikus társadalmi, politikai, gazdasági fejlesztő játék, amely az elődök pozitívumait és használható elemeit összegyúrva készült - természetesen kiegészítve jópár új lehetőséggel. Ebben is bányaszhatunk, embereinket munkaköreik szerint irányíthatjuk, megadóztathajuk, stb, mindezt téve a társadalom boldogulása érdekében. Új vonásként felbukkan az ellenünk, mint 'atyaúristen' ellen való fellázadás lehetősége, tehát nem árt, ha jól végezzük a dolgunkat! Pozitív vonás, hogy saját magunk tudjuk a felfedezéseket, műszaki újításokat megtervezni, felügyelni. Egyszerre nemcsak egy embert tudunk foglalkoztatni, hanem egy körön belül akárhány polgárunknak adhatunk ki utasításokat. Grafikai és kezelhetőségi szempontból korrekt, de semmi extra.



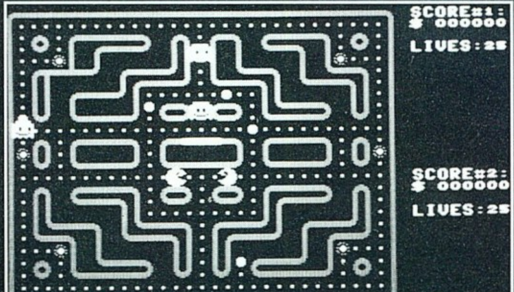


Amiga 1200 és CD32 után végre megjelent az utóbbi idők egyik legjobban várt RPG-Kaland-Akció-Stb játéka, a **Hired Guns** PC-re is. Mivel nem akarom ismételni a néhány számmal ezelőtti leírást, ezért csak nagy vonalakban a legfontosabbak: 4 zsoldost kiválasztva kell a negatív bioenergiát termelő, és ezáltal mutánsokat előállító erőművet elpusztítani. Az RPG jelzőt a mozgatási és kezelési metódusa miatt érdemelte ki, hiszen a képernyőn a hagyományos szerepjáték-irányítás minden eleme (tágylista, térkép, információs ablak) megtalálható. Ezen túlmenően leginkább egy vérbeli akciójátékra emlékeztet, hiszen taktikázva, valamennyi sarokba bekémlelve kell előre nyomulnunk és a mindenre lőni, ami mozog. A játék egyedül is nagyon élvezetes, de ketten, hárman vagy négyen sokkal eredményesebben és élménydúsabban tudtok szórakozni vele.

C-64

A hónap első bemutatásra kerülő 8 bites anyaga egy full-price (teljes árú) játék, amely a **Retro Torque** névre hallgat és egy felülnézeti motorversenyt tisztelhetünk benne. Igényesen elkészített alkotásról van szó, ami azon túl, hogy kellemes látvány a szemnek, egyéb tulajdonságaiban (játszhatóság, extrák, két játékos lehetősége) is megállja a helyét. Az osztottpályás képernyőn egyedül vagy ketten nyomulhatunk, kiválaszthatjuk, hogy milyen joystick kombinációkra mozogjon a mocink, új pályákat választhatunk, stb. A többiekhez viszonyított helyzetünket egy apró kijelzőről olvashatjuk le, ha pedig nagyon szorongatott helyzetben vagyunk (értsd valaki a farunkban motorozik), a tűzgombbal füstfelhőt eregethetünk, amitől kis időre egérutat nyerhetünk az üldözőnktől. Aprók ugyan a sprite-ok, de ennek ellenére kifejezetten játszható az anyag.

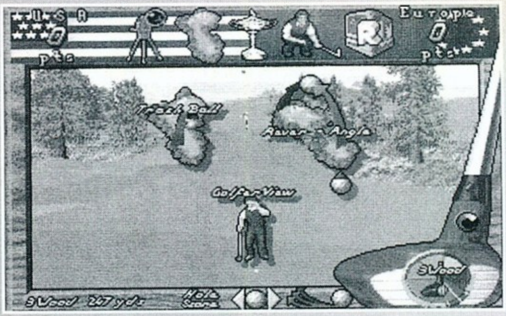


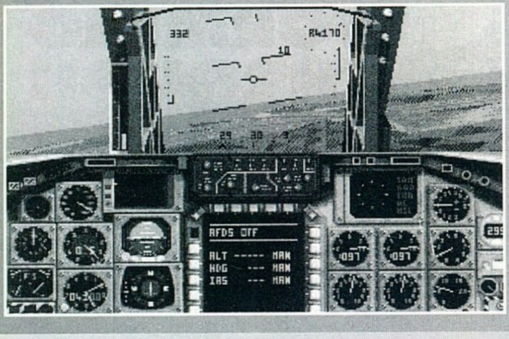


A **Pac Man** változatok mindig is egyike voltak a legnépszerűbb és legkeresettebb programoknak minden géptípuson. Most C64-re ismét megjelent egy ki tudja hányadik epizód, Pac Family címmel. Nehéz helyzetben vagyok, amikor valami újat akarok írni a játékról, hiszen olyan ismert a stílus, hogy nem hiszem, hogy valaki ne hallott volna róla. Ebben is megtalálható a Pac Man klón mindahány ismérve: gyűjtsük össze valamennyi pontocskát a labirintusban, kerülgessük a színes szellemeket, a villogó csillagok bekapása után együk meg a kékké vált ellenfeleket, stb. Ha ez még mindig nem elégíti ki éhségeteket, lehetőség van 2 játékos üzemmódra kapcsolni, ahol ketten karöltve hajkurászhatjátok a szellemeket. A program elég bőkezű, már ami az életek számát illeti: 25 újrakezdési lehetőségünk van egy szint teljesítésére. Ez még a programmal most ismerkedő kollégák (ha van ilyen?!) részére is elegendő...

ÉRKEZÉSI OLDAL

Hogy az AGA tulajok se maradjanak friss anyag nélkül, számukra egy remekbeszabott golfprogramot kaptam lencsevégre. Az Ocean a PC verzió után kifejlesztette a **Ryder Cup** 1200-as változatát is, ami egy cseppet sem veszített fényéből a konverzió után sem. Mint GOLFPROGRAM, minden elemmel rendelkezik, amit csak az igazán nagyoktól várhatunk (tartalmazza a leginkább használt ütőket, a leghíresebb pályákon játszhatunk Európában, vagy a tengerentúlon, profi editorral rendelkezik, a legnagyobb spílerekkel játszhatunk, stb.). Mint SZIMULÁTOR olyan hatásos megoldásokat mutat fel, mint a megszólalásig élethű háttérgrafikát, a labda szemszögű kamerát, vagy a 30 grafikai fázisból álló elütés mozdulatát, stb. Egyedüli gyengéje a hanghatások megvalósítása: 'sshhp' és 'kopp' - ez minden, amiben részünk lehet hangeffekt gyanánt. Ez néhány százalékot levon az amúgy 99%-os összhatásból.

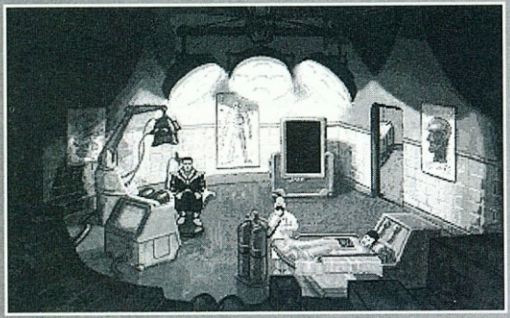




Az elmúlt év talán legnagyobb sikerű szimulátora a **Tornado** volt a Digital Integration jóvoltából, akik nem hagyták cserben az Amiga tulajokat sem és nemrég megjelentették a konverziót. Vegyes érzelmekkel kell beszámolnom az anyagról, ami abból adódik, hogy keverednek bennem a pozitív és negatív tapasztalatok. Előbb a negatívumok: a sebesség még 1200-ason is messze elmarad a PC-n látottól, ha csak nincs 030-as procink, vagy nem kapcsoljuk minimálisra a megjelenítés aprólékosságát. A másik 'kontra', hogy annyi billentyűt és fogást kell fejben tartanunk, hogy két-három napos gyakorlás is kevés a megjegyzéséhez (kivéve, ha nem pilótának tanultunk a suliban). Szerencsére azért a pozitív tulajdonságok vannak túlerőben: a 330 oldalas (!) kézikönyvből minden kérdésünkre választ kaphatunk. A 3D-s grafika a mozgatásától eltekintve aprólékos, kis túlzással az égbolton lévő csillagok alapján is tájékozódhatnánk.

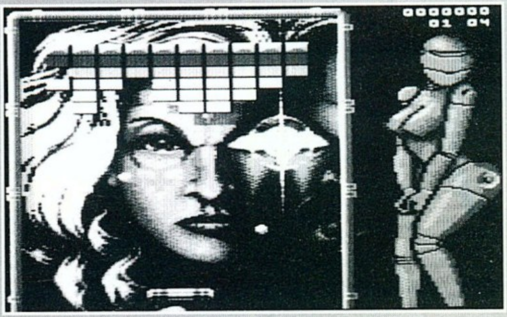
Hazánkban kevésbé, de külföldön annál inkább népszerű még manapság is a Star Trek című sorozat, amely már 25 éves múltra tekint vissza. Akinek teljesen ismeretlen a téma, annak leginkább az Alfa Holdbázishoz tudnám hasonlítani (csak egy kicsit frissebb kiadásban). A most megjelent **Star Trek 2 - Judgement Rites** már a sorozat második darabja, a 25. évforduló alkalmával (úgy egy éve) jött ki az első epizód. A játék az Interplay-től már megszokott kényelmes point-and-click technikával irányítható, és mint az első rész, ez is 8, taktikai készségünket és reflexeinket próbára tevő pályából áll. Minden egyes szinten Kirk kapitányt irányítjuk, segítségünkre van Bones, Spock és természetesen az Enterprise, hogy a rejtélyeket megoldjuk és a harciokban legyőzzük a Brassica nevű idegen lényeket. A teljes képernyős játéktér, a szépen animált mozgások és a sok digitalizált beszéd igazi csemegévé emeli a játékot.





Az év kalandjáték szenzációjának ígérkezik a több mint egy éve beharangozott és most végre megjelent **Beneath a Steel Sky**, melyre a Virgin lehet igencsak büszke. Felbérelték az egyik legjobb comics-rajzolót, Dave Gibbonst, hogy alkossa meg a remek thriller történethez a szereplők alakját és a háttereket, majd Virgin-ék nekiláttak a sztori számítógépes változatának. A lényeg a részletekben rejlik - vallják az alkotók, nem is ok nélkül. A játékban található animációk ámulatbaejtők még a legapróbb mozdulatsort is 8-10 sprite-ból alkották. Nemcsak a szereplők mozognak, hanem a hátterek is, minden megvizsgálható, mindent meg lehet fogni - nem egy tipikus "mindent a szemnek, semmit a kéznek" játék. Az előtörténetről inkább nem is ejtenék szót, mert a játékhoz mellékelt képregénynél jobban úgysem tudnám bemutatni. A sci-fi kalandot a következő számunkban, mint központi szereplőt láthatjátok viszont!

Ismét egy régi ismerős! Ugye senkinek nem kell bemutatnom az Falbontók Családjából, Arkanoid apától és Krakout anyától származó utódokat? Hát igen, ez a stílus egyidős a számítógépekkel, s most ismét megjelent egy újabb képviselő, alias **Paranoid**. Hogy ne legyen annyira szembetűnő a hasonlóság, egy kicsit feltupírozták a készítők a programot, amely így kifejezetten élvezhetővé kerekedett. A hátterekben eszeveszett grafikák kerültek (mondjuk a képen látható éppen a Hammerfist kezdőképéből való, de sebaj), már kezdéskor 3 lasztit kell visszapöckölnünk a falra, és a zenei aláfestést is megdolgozták egy kicsit. Természetesen a régi kellékek sem hiányoznak a game-ből: csak több érintésre lebomló faldarabkák, ütőnövelő-, vagy zsugorító extrák, labdaragasztó, gyorsító/lassító és egyéb nyalánkságok. A program fényét tovább emeli, hogy minden egyes pálya más és más háttérrel jelenik meg.



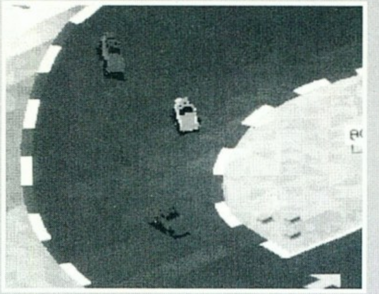


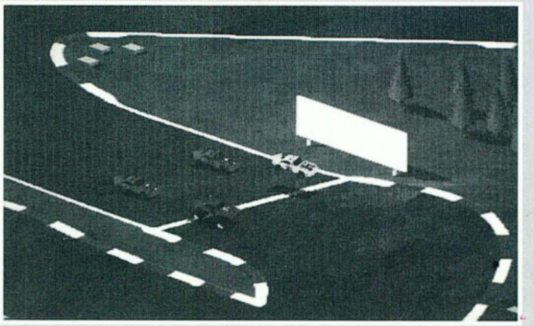
Nem tudom, melyikőtök szokott pénzre éhesen a játéktermek nyerőautomatái előtt ácsorogni, majd néhány menet után minden zsebpénzétől megfosztva elkullogni?! Én személy szerint soha nem értettem meg, hogy lehet ezt élvezni, ezáltal a szabályokat sem ismerem. Most azonban megjelent C64-re egy félkarú rabló szimulátor, Zillion néven és legalább 20 percig játszottam vele, eszetlenül nyomogatva a gombokat. A program infójából kiderül, hogy szabályai maximálisan megegyeznek a játéktermi változatával - azaz ezen is pillanatok alatt le lehet gatyásodni, vagy jó reflexekkel és egy kis szerencsével meg lehet gazdagodni. Szerencsére a pörgetések alakulásánál van szükség, a jó reflexek pedig a nyeremények duplázásánál szükségesek.

SKIDMARKS

A névtelenségből előtörő Acid Software cég egy világszerte top-listás anyaggal lepte meg a napokban az Amiga 500 és 1200 tulajdonosokat. A Hírekben már beszámoltunk előkészületeiről, és mára valósággá vált: a címe Skidmarks, stílusa autóverseny, élvezeti foka pedig MAXIMÁLIS!

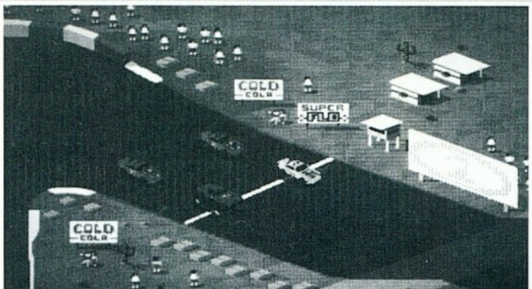
Nem akármilyen versenyről van ám szó! Bizonyára mindenki ismeri az égi csatornákról a Big Foot, Earthquake, Nobudy, meg hasonló nevezetű törzszülötteket, akik gyorsulási és "autólapítási" versenyeken szokták a főszerepet játszani. Ebben a játékban is ők uralják a terepet, ámde a zárt sportcsarnokok helyett a szabadban, 12 féle salakos vagy homokos pályán (az autók 1 lemezen, a pályák pedig 2 lemezen fértek el). A tereptulajdonságok nem bevásárlókocsiknak valók, ugyanis a szűk kanyarok, óriási ugratók és mesterséges buckák még ezen erőgépek rugóit, motorjait és karosszériáját is próbára teszik. Nemcsak egymásban tehetnek kárt, hanem a kanyarokat szegélyező sarokkövek és a túl nagy sebességgel megközelített buckás terep is megdolgozza a "csöppségeket". Mivel minden pályán van egy vagy két kereszteződés, ezért ez tovább rontja az "egy karcolás nélkül" való célbaérés esélyeit.



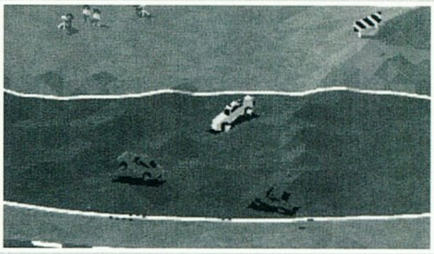


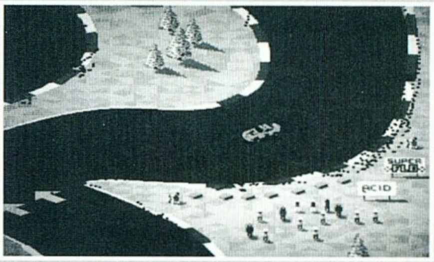
Apropó karcolás. Ami rendkívüli módon tetszett a játékban, az az egyszerű, de nagyszerű grafika. Példának okáért a kanyarokban, amikor hatalmasakat farolunk, a talajba belevésődnek 210 colos a keréknyomok, az autók rongydarabként repkednek a levegőben egy-egy nagyobb ütközés után, stb. Külön figyelmet érdemelnek a hanghatások: a gépek békésen dorombolnak a startkőnél, majd a rajt után a motorok dübörgése veszi át a stafétabotot, kiegészülve a fékezések és gumicsikorgások hangjaival. Állati jó!

Ha már a számítógép ellen kiversenyeztük magunkat (ugyanis 4-5 gyakorlómenet után alig akadunk legyőzőre), játszhatunk egy haverunkkal egymással ellen osztott képernyőn. Ilyenkor egy kicsit összelapulnak a pályák és a gépek és a játszhatóság is kicsit megsínyli ezt a módot, de a versenyszellem mindent legyőz! Sőt akár hárman vagy négyen is kínozhatjuk egymást, két számítógépet összekötve. Ez már döfi, nem?



A program legnagyobb hátulütője a kielégíthetetlen memóriaszükséglete. Egy 1 megás 500-ason csak 1 féle típusú gépek hajkurászhatják egymást a képernyőn, egy normál 1200-esen 2 féle, és csak a memóriabővítőkkel feltuningolt AGA gépeken lehet egyszerre 4 fajta autó a képernyőn. Jó hír viszont az 1200 tulajoknak, hogy a pályák képei finomabbak, az autók animációi pedig jobban kidolgozottak, mint az amúgy sem rosszul kinéző 500-as változatban. Ennek ellenére határozott véleményem, hogy az utóbbi néhány év egyik legjobban sikerült autóversenyével állunk szemben.





ÉRTÉKELŐ

grafika	83%
hang/zene	80%
kezelhetőség	90%
kihívás	60%

ÖSSZHATÁS

88%

TESZTELVE: *Amiga*

VERZIÓK: *Amiga 500, 1200*



SECOND SAMURAI

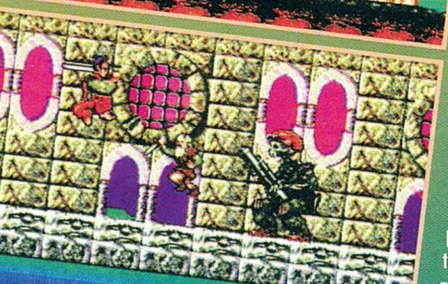


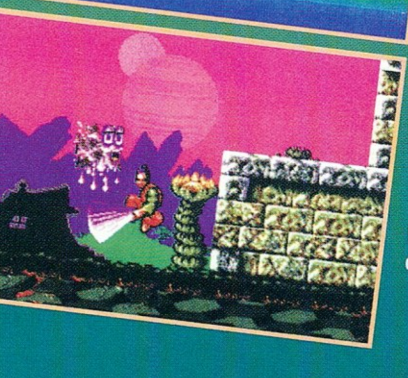
Csodálatos sprite-ok plusz két játékos üzemmód plusz négyféle felvehető fegyver plusz hatalmas, többféle útvonalon felderíthető, bonusz-szobákkal teletűzdelt pályák plusz logikai feladványok egyenlő The First Samurai + 1 (azaz The Second Samurai). A Vivid Image Design és a Psygnosis programozóinak legújabb alkotása ugyanis - ahogy az a nevéből is kiderül - a nagysikerű TFS második része.

A történet ott kezdődik, ahol az első részben megszakadt: miután hősünkkel végigűztük a gonosz démont a középkortól egészen a távoli jövőig, rájövünk, hogy a szellemet csak saját korában győzhetjük le végleg. Feladatunk tehát az lesz, hogy az előző részben tartott hajtóvadászatot ezúttal visszafelé csináljuk végig, majd a grand slam-et a démon elpusztításával fejezzük be. Utazásunk 10 szinten fog játszódni, melyek - az egyhangúság elkerülése végett - rövidebbek mint az előző részben, de szerencsére bonyolultabbak is. Segítőtársra is lelhetünk egy megnyerő modorú, fejkötős szamuráj személyében, így tehát megkettőzött eséllyel vághatunk neki az útnak. A menet közben talált színes könyvek egy-egy fegyvert rejtenek, melyeket a SHIFT gombbal vehetünk kézbe. Ezek a fegyverek kardok, kések, bombák és nyomkereső halálfejek lehetnek, valamint találhatunk jet-pack-eket is, melyek egy látványos shot'em up pályára vezetnek el minket. Az egyéb tárgyakat különböző feladványok megoldására kell felhasználnunk, hasonlóan a Dizzy-sorozatban találhatókhoz, csak lényegesen egyszerűbben.

Ha valahol nem tudunk továbbhaladni, akkor egy-két képernyővel odébb biztosan találunk valami hasznos tárgyat, amelynek segítségével folytathatjuk utunkat. Azonban a fegyverekkel való esztelen hadonászással nem árt vigyázni, mert ha a játék elején a két játékos üzemmódon belül nem FRIENDLY, hanem STUN vagy KILL nehézséget állítottunk be, akkor bizony egymásból is hamar bifszteket csinálhatunk. Mindkét emberünk többféle ütés-, és rúgáskombinációt tud felmutatni, melyeket nem árt már az első pálya legelején jól begyakorolni, mert így bárhonnan támad egy ellenfél, mindig egy ököllel vagy sarokkal tudjuk fogadni. A fegyverekkel ugyancsak tudnak újat mutatni a fiúk, ezek a mozgássorok azonban jóval egyszerűbbek és hatásosabbak. Azonban még az elnyűhetetlennek tartott szamurájkardok is elkopnak egyszer, így egyszercsak ismét a puszta öklünk marad csupán.







Természetesen a szintek közötti átjárót őrző főellenfelek sem hiányoznak, akik között akad szumó harcos, méhkirálynő, valamint egy elég igénytelen kinézetű robot is, akit apró szerelők folyamatosan karbantartanak, "elhasználódott" alkatrészeit példás gyorsasággal kicserélik, miközben főhősünk alatt lassan tócsába gyűlik az izzadság és ütőfelületein halmozódnak a véraláfutások. Szóval ne várjunk villámgyors végigjátszást.

A játék összességében igényes, a főszereplők animációja igen jó - a régi International Karate minden mozgássorát tudják, ahogy az 1994-ben el is várható -, a hősök mérete is tekintélyes, a hátterek változatosak és színesek, sőt az első pályán még animálnak is, amennyiben a nap körül keringő kisbolygó annak tekinthető. Szerencsére a játék nem puszta csihi-puhi, hanem az említett logikai feladatokkal tűzdelt. A játék során szerzett tapasztalati pontoknak is van szerepe, mert a záró képsorok hossza ettől függ, tehát csak tökéletes végigjátszással tekinthetjük meg az egészet. A zene és a hangok ugyancsak kellemesek, például a kard felvételekor hősünk japános artikulációval köszönti kedves fegyverét: "MY SWORD!". Hasznos ötlet az is, hogy a C és a V gombokkal beállíthatjuk a zene hangerejét, tehát nem kell attól tartanunk, hogy hosszabb játék esetén az agyunkra megy. A játékban található billentyűket egyébként a HELP lenyomásával néz-hetjük meg.

Ancy

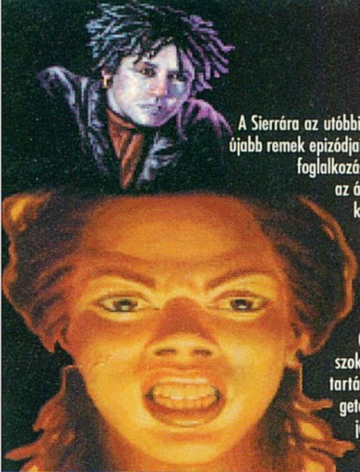
ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hang/zene	79%
kezelhetőség	82%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: Amiga

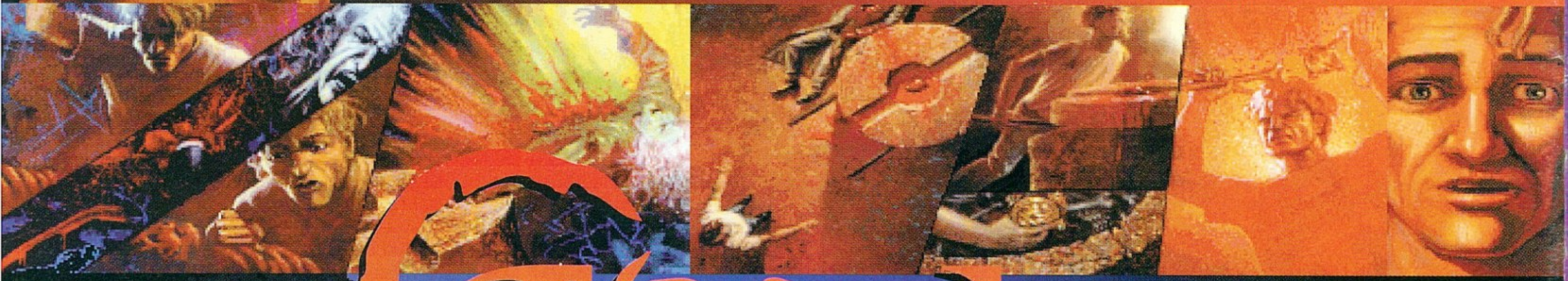
VERZIÓK: Amiga



A Sierrára az utóbbi hónapokban igazán nem lehet panasz, hiszen két nagysikerű játékának újabb remek epizódjai után, most egy új hőssel jelentek meg. Az illető neve: Gabriel Knight, aki foglalkozását tekintve író, azonban eddigi novellái még nem igen hozták meg neki az áhított hírnevet, s persze annak anyagi vonzatát sem, így Gabriel egyelőre kénytelen az apjától örökölt kis leromlott állapotú New Orleans-i könyvüzlet jövedelmével beérnie. Az üzlet könyvelésében segítségére van Grace, a japán származású diáklány, aki - mint a játék során kiderül - nem valószínű, hogy a busás jövedelem reményében dolgozik Gabriel-nek...

Első Nap

Gabriel reggel álmosan vánszorog ki az üzletbe a szobájából, s felhörpinti szokásos koffein adagját. Éjjel ismét rémálmok gyötörték egy ördögi szertartásról, valamint egy talizmánról, s mint azt a Grace-szel való beszélgetéséből megtudjuk, ennek valószínűleg az az oka, hogy Gabriel a legújabb könyvében a Voodoo varázslásról akar írni. Olvassuk el a friss újságot, amiből a legújabb Voodoo gyilkosságokról értesülünk, s persze Gabriel nem felejti el átfutni az aznapi horoszkópját sem. Kérdezzük ki Grace-t az üzeneteinkről (Messages, More Messages). Két fontos üzenetet hallhatunk: az egyik a Nagyitól, hogy jó lenne ha meglátogatnánk, a másik pedig Mosely-tól a detektív barátunktól, hogy néhány fotót hagyott számunkra a rendőrségen. Mindemellett Grace említ egy hívást Németországból, Wolfgang Ritter-től de ezt Gabriel egyelőre még nem tartja fontosnak. Ezután szedjünk össze néhány dolgot: az asztalról a nagyítót és a csipeszt, a kasszából a könyvutalványt, bent a szobából a zseblámpánkat, a fürdőszobából pedig a hajzselét, majd távozzunk. Térjünk be a rendőrségre, s az ügyeletes tiszttől kérjük el a fotókat, majd kérdezzük Mosely-ról, aki egy újabb gyilkosság helyszínén van kinn. A Jackson-téren keressük meg a pantomimest, aki a hülye utánzásával minden járókelőt felbosszant. Menjünk a közelébe, így elkezd követni minket, s csaljuk el a motoros rendőrig. A művészúr ekkor klienst vált, a fakabát pedig természetesen nem hagyja annyiban a dolgot, s elkezdi üldözni a szerencsétlent. Használjuk ki az alkalmat, s szóljuk bele az éterbe a motoron lévő rendőrségi rádión keresztül. Már is meg van a gyilkosság színhelye, menjünk hát oda. A tó mellett a helyszínelés közben egyszercsak az országúton egy limuzin áll meg, s a város egyik leggazdagabb családjának a tagja, Miss Malia Gedde néz ki belőle, akibe Gabriel azonnal beleszeret. Miután Mosely és emberei távoznak, vizsgáljuk meg a terepet, egészen pontosan a jobbra lévő fa alatti füves részt a nagyítónkkal. Gabriel egy rácsos lenyomatra lesz figyelmes, azon pedig egy kígyópikkelyre. Vegyük fel a pikkelyt a csipeszünk segítségével, s vizsgáljuk meg a nagyítóval. Ezután menjünk



Gabriel Knight

The Darkest Knight is Still Ahead



a tópartra s vegyünk fel egy maréknyi agyagot, ki tudja mire lehet még jó. Most látogassuk meg a Nagyit, s kérdezzük őt az őseinkről (Knight Family), azon belül pedig mindenkiről. A Nagyi ekkor megemlíti, hogy jó lenne ha kimennénk a családi sírhoz a temetőbe. Fejezzük be a beszélgetést, s menjünk fel a padlásra. Vegyük magunkhoz apánk régi jegyzetfüzetét, majd próbáljuk működésbe hozni a ládán lévő régi órát. Állítsuk be az órát három órára, a számlapot pedig úgy forgassuk, hogy a tizenkettesnél a sárkány legyen. Most próbáljuk felhúzni a szerkezetet, mire egy titkos fiók nyílik ki. Vegyük ki a fényképet, és a levelet. Olvassuk el, melyen a Heinz Ritter név felkelti Gabriel figyelmét. Kérdezzük a Nagyit Heinz Ritter névről, ami mint kiderül Gabriel nagyapjának az eredeti neve. Vegyük útunkat a temetőbe, s ott jegyezzük le a füzetbe az egyik kriptán lévő jeleket, s tegyük el a tégladarabot. Ismét a tónál a homokban látható ábrát másoljuk le, majd menjünk haza, s kérjük meg Grace-t (Request Research), hogy nyomozza ki Malia Gedde címét. Ekkor már későre jár, tehát a bolt bezár, s Gabriel elmegy aludni.

Második Nap

Grace reggel rögtön át is adja a Gedde villa címét. Az újság elolvasása után menjünk el a rendőrségre, s ismét érdeklődjünk Mosely után. Ezután már bemehetünk hozzá a szemben lévő ajtón. Mielőtt azonban ezt megtennénk, állítsuk be az épp szerelés alatt lévő légkondícionálót 90 fokra. Bent Mosely-nak kissé melege lett s leveszi a zakóját. Beszéljünk vele, s kérjünk egy kis kávét. (Coffee) Mialatt ő kimegy, csórjuk el a zakójáról jelvényét. Ezután kérdezzük a jelekről a hullák körül (Patterns...; Other Six...). Elmondja, hogy a fotósnő többet tud erről, tehát menjünk ki, s kérjük el a rendőrnőtől az aktát (Can you...). Belepillantva láthatjuk, pont ez kéne nekünk. Adjuk vissza az aktát, s kérjük meg Mosely-t egy fotó elkészítésére a könyvhöz (Photographs; A cop/author...). Miután az első kép megvan, mondjuk azt, hogy kimegyünk megigazítani a hajunkat (Hold on...). Persze azalatt mi gyorsan vegyük fel az aktát, s készítsünk róla fénymásolatot. Tegyük vissza az eredetit, s most már jöhet a második kép. Menjünk a Gedde villához, kopogjunk be, és mondjuk, hogy fontos ügyben jöttünk (I'd like...; I do...), majd mutassuk fel a jelvényünket. Kérdezzük ki Malia-t mindenről alaposan, mire ő egy idő után megelégeli a kis játékunkat, s közli, hogy tudja, hogy nem vagyunk rendőrök, s kidobatja Gabrielt. Menjünk a térre, ahol a festőművésznek a művét elsodorja a szél, be a kerítés mögé, a szoborhoz. Menjünk a hotdogárushoz, s adjuk neki oda a könyvutalványunkat, mire az cserébe a kezünkbe nyom egy hotdogot. Ezt adjuk oda a steppelő srácnak, s küldjük be a kerítés mögé a rajzért (Can you fit...). A rajzot adjuk vissza a művésznek, majd nyújtsuk át neki a jelekről készült fénymásolatot, valamint az utolsó gyilkosság lerajzolt jeleit. A festő megígéri, másnapra megpróbál valamit kihozni a dologból. Nézzünk el a vegyesboltba, ahová éppen akkor tér be egy kedves, Cazaunoux nevű öreg hölgy is, aki a boltoshoz hasonlóan francia származású, s vásárol néhány Voodoo kelléket. Miután elment, kérdezzük az eladót, hogy mit tud a Voodoo gyilkosságokról. Hirtelen valamit franciául motyog, de ha rákérdezünk, letagadja, hogy mondott volna valamit. Menjünk haza, s kérjük meg Grace-t, keresse ki az öreg hölgy címét (Request Research).

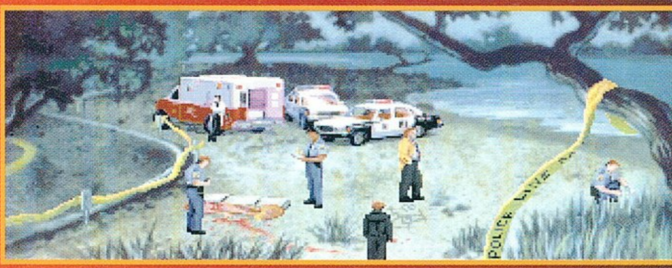
Harmadik Nap

Reggel Grace átadja kutatásának eredményét, egy lapot egy telefonkönyvből a "C" betűnél. Olvassuk el az újságot, melyből értesülünk, hogy előadás lesz a Tulane Egyetemen "Afrikai Vallások" címmel. Kérdezzük Grace-t ismét az üzeneteinkről: többek között Mosely vár minket a rendőrségen, valamint ismét hívott az a bizonyos Wolfgang Ritter. Kérjük el Grace-től Ritter számát. (Ritter's...) A szobánkból hívjuk fel a telefonkönyv lapján található 555-1280-as számot. Ez lesz az általunk keresett Cazaunoux, mivel Gabriel szövegén, hogy a Dixieland boltból hívjuk, nem lepődik meg. Szerencsére Gabriel pont meghallja, amint Madame Cazaunoux csitítja a kutyusát, s közben Castro-nak szólítja. Hívjuk fel az állatklinikát (555-6170) s mondjuk azt, hogy Castro tánctanára vagyunk (Do you have...; I'm worried...), így sikerül megtudni Madame Cazaunoux címét. Menjünk el Mosely-hez, aki igen dühös a jelvénye miatt, s ennek hangot is ad, majd tanúi lehetünk egy Crash nevű fickó sikertelen kihallgatásának. Ezután menjünk





el a festőhöz, aki közben elkészült a jelek összerakásával, s átnyújtja nekünk a teljes ábrát. Irány az egyetem, ahol Gabriel egy érdekes előadást hallgat végig... azaz hallgatna, ha közben el nem aludna. Miután az előadás végén felébred, menjünk be Dr. Hartridge-hez, s mutassuk meg neki a voodoo motívumunkat. Nagyon felkelti az érdeklődését, s le is másolja, s megígéri, ha talál valamit róla, azonnal hívni fog minket. Beszéljünk vele, s kérdezzük, nem tudja-e mit jelent az franciául, hogy "cabrit sans cor'". A válasz: "kecske szarv nélkül", ami pedig emberi áldozatot jelent. Térjünk be a St. Louis székesegyházba, s ott a pap öltözőjéből lovasítsunk meg egy papi ruhát, és a hozzá való gallért. Menjünk Madame Cazaunoux házához, s ott öltsük magunkra iménti szerzeményünket, s zselézzük le a hajunkat. Kopogtassunk be, s természetesen mondjuk azt, hogy egyházi ügyekben jöttünk (It's Father...). Bent beszélgessünk az öreg hölggyel, s kérdezzük őt is arról a francia



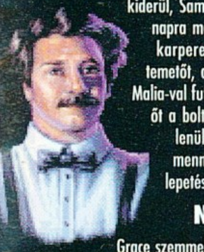
szövegről. Nem hajlandó elárulni a jelentését, így hát mondjuk el neki, hogy mi is tudjuk (It means "goat without horns"). Ezután kérdezzük őt az emberi áldozatokról (Human...), majd a valódi Voodoo Királynőkről (Real...), s a közben szóba kerülő titkos Voodoo Templomról (Voodoo Hounfour). A templom helyét sajnos nem tudja, de közben eszébe jut valami más, s átnyújt nekünk egy igazi Voodoo kígyó karperecet, s azt kéri, űzzük ki belőle a rossz szellemeket. Gabriel hozzá is fog, s mialatt mondja a rögtönzött szöveget, nyomjuk bele a karperecet az agyagba. Menjünk el a Dixieland boltba, s kérdezzük az eladót az előadáson hallott állatmaszkokról (Animal Masks; Willy Jr.). Szerencsénk van, pont van egy krokodil maszkja, viszont csak 100 dolcsi fejében hajlandó tőle megválni. Menjünk vissza az üzletbe, s időzzünk egy kicsit. Hamarosan Gabriel egyik barátja, Bruno jellenik meg, s meg akarja venni apánk festményét.



Pont egy százast igér érte, tehát adjuk el neki (How much...; Stay...; Fine...). Menjünk vissza a boltba, s a pénzt átadva vegyük meg a maszkot. A nagyobb összegű vásárlás fejében a bolttól kapunk egy ajándék "Mester Játékos Italt" is. Térjünk be A Napolean House-ba, s ott beszéljünk a pultossal. Kérdezzük a bár vendégeiről (Bar Patrons) többször is. Elmondja, hogy a középső asztalnál már évek óta a bárba jár sakkozni Sam és Markus, s hogy Sam sokkal jobb játékos, de Markus valahogy pszichikusan megbénítja, s így még soha nem nyert. A Voodoo-ról érdeklődve a pultosnak az is eszébe jut, hogy Sam-nek már volt dolga a Voodoo-val (Voodoo; Sam and...). Adjuk tehát Sam-nek a Voodoo italunkat, s mondjuk el, hogy mire való (This is...; This Voodoo...; Ever...). Természetesen Sam hamarosan mattot ad Markus-nak, így alig várja, hogy meghálálhassa nekünk az italt. Adjuk neki oda az agyaglenyomatunkat, ugyanis mint kiderül, Sam foglalkozása ékszerész. Másnapra meg is igéri, hogy hozza a kész karperecet. Látogassuk meg ismét a temetőt, ahol a Gedde kriptánál Gabriel Malia-val fut össze, s megpróbája meghívni őt a boltjába, de úgy tűnik reménytelenül. Ismét későre jár, ideje haza menni. Este Gabrielt kellemes meglepetés éri: megjelenik nála Malia.







Negyedik Nap

Grace szemmel láthatólag dühös Malia miatt, s nem szól egy szót sem. Olvassuk el az újságot (Gabrielt roppanttul bosszantja, amiért a rendőrség lezárta a Voodoo ügyet), majd menjünk el a karperecért. Ha az megvan, a Jackson Tér feletti lelátóból távcsővel nézünk le a térnek annak a részére, ahol a Voodoo dobos üldögél. Crash-t pillantjuk meg, amint odamegy a doboshoz, s mond neki valamit, majd eltűnik a templom felé. Menjünk mi is a templomba, ahol megtaláljuk az elég rossz bőrben lévő, haldokló Crash-t. Mutassuk meg neki a karperecünket. Így már beszélhetünk vele, s kérdezzük, mit mondott a dobosnak (Drummer). Ideges lesz, amiért megláttuk, de így kénytelen elmondani, hogy egy üzenetet adott át, ugyanis a dobosok továbbítják NEKIK az üzenetet a Rada Dobkód segítségével. Kérdezzük őt is a Voodoo templomról (Voodoo Hounfour), ekkor elmondja, hogy a város egészét egy titkos Voodoo kartell irányítja, ám többet nem tud mondani, ugyanis meghal. Vizsgáljuk meg a hulláját, s húzzuk el a pólóját a melléről. Másoljuk le az ott látható kígyó tetoválást. Látogassuk meg ismét a Nagymamit, s most érdeklődjünk nála Wolfgang Ritter felől. Mint megtudjuk, Wolfgang a nagyapánk testvére, tehát úgy tűnik valami fontos dolog miatt akar velünk ennyi év után beszélni. Menjünk haza, s tárcsázzuk a számát. (49-09-324-3333) Wolfgang-ot rossz előérzetek gyötrik, s azt akarja, hogy azonnal utazzunk Németországba. Ez persze lehetetlen, így végül Gabriel csak annyit igér meg, hogy elolvassa azt a régi könyvet, amit Wolfgang fog neki küldeni. Sétáljunk ki a térre, ahol immár egy jósnő is megjelent. Egy idő után elkezd táncolni, ekkor menjünk oda hozzá, s enyelegjünk vele egy kicsit. A tánc közben a jósnő elejti az egyik kendőjét, ezt vegyük fel, s adjuk vissza neki. Cserébe kapunk egy ingyen tenyérjóslást, ám a jósnő valamin nagyon megrémül, s elrohan. Távozzunk a térről, majd térjünk vissza. A jósnő ekkor ismét az asztalánál fog állni. Amint megszólítjuk, átszellemülve figyelmeztet minket, hogy hagyjuk a Gedde családot békén, s eltűnik. Látogassuk meg a Voodoo Múzeumot, s ott a tulajt, Dr. John-t kérdezzük a Voodoo-ról, majd azon belül a jelenleg gyakorolt Voodoo-ról (Current...). Erről azonban nem sokat tud, s elküld minket egy jósnőhöz Ms. Moonbeamhez. Menjünk oda, s mutassuk meg Moonbeam-nek a sírról készített feljegyzésünket. Moonbeam meg is adja a megfejtést, mely egy a gyűlésre szóló meghívó. Menjünk haza, s Grace-t kérjük meg két újabb kutatómunkára (Request Research): egyrészt a Rada Dobok miatt, másrészt a Voodoo minta miatt. Ismét beesteledik, ezúttal azonban Gabriel megy Malia-hoz.









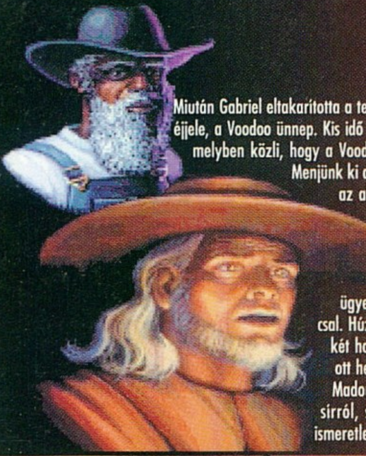


Ötödik Nap

Reggel Grace egy csomó dolgot ad át nekünk: egy régi újságcikket, amit a mintáról talált, a Rada Dobokról egy könyvet, amit postán rendelt, végül Wolfgang bácsikánk küldeményét, s vele együtt a levelét. A Wolfgangtól kapott könyv egy Gunter nevű ősünk naplója, melyből megtudhatjuk, hogy Gunter egyik boszorkányüldöző útján akarata ellenére beleszeretett egy Tetelo nevű rabszolganőbe. Miután kiderült, hogy a boszorkány akit keres, nem más, mint Tetelo, cserbenhagyta a lányt, s családjának szent erejét, s az ősi talizmánt felhasználva elpusztította Tetelo követőit. Ezután azonban a talizmán eltűnt, Tetelo ellopta. Hamarosan csörög a telefon, s Dr. Hartridge izgatottan újságolja, hogy rájött a Voodoo minta eredetére. Gabriel megígéri, azonnal odamegy, tehát teljesítsük is az ígéretet. Az egyetemen azonban Gabriel sajnos már csak Hartridge hulláját találja, úgy tűnik, szívroham vitte el. Vegyük fel viszont a jegyzetét, melyen néhány érdekes név található. Nézzünk be a Voodoo múzeumba, ahol meglepő sötétség fogad minket. Pillanatokon belül a múzeum kígyója tekeredik Gabriel nyakára, s ha nem nyomjuk meg azonnal a ventillátor gombját az ajtó mellett, kiszorítja Gabrielből a lelket. (A pythonok érzékenyek bizonyos rezgésekre.) Közben megérkezik Dr. John is, aki közli, hogy a múzeum zárva van. Menjünk haza, ahol Grace valami zöldet fedez fel az arcunkon, amit nyomban le is vesz, s beteszi a hamutartóba. Ez nem más, mint egy kígyópikkely, amit vegyünk ki a csipesszel a hamutartóból, s vizsgáljuk meg a nagyítóval. A pikkely egyezik a tó mellett találttal, ez tehát már bizonyíték. Menjünk el Mosely-hez, s kérjük meg, hogy újra nyissa meg a Voodoo nyomozást (Reopen Case). Adjuk át neki a bizonyítékainkat: Dr. Hartridge jegyzetét, a Voodoo ábráról szóló régi cikket, valamint a két egyforma pikkelyt.

Hatodik Nap

Reggel az üzletbe belépve szörnyű látvány fogadja Grace-t: egy megkínzott áldozati csirke hever a szőnyegen.

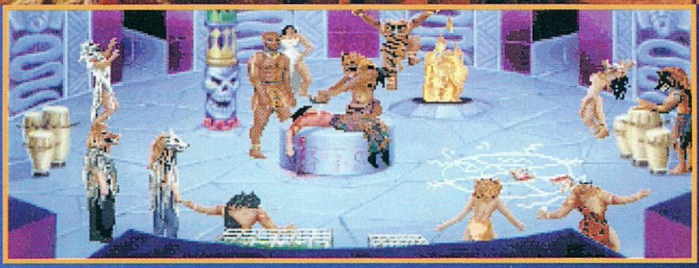


Miután Gabriel eltakarította a tetemet, olvassunk újságot, melyből megtudjuk, hogy ma van St. John éjjele, a Voodoo ünnep. Kis idő múlva egy boríték érkezik, benne egy kulcs, s egy levél Mosely-tól, melyben közli, hogy a Voodoo kartell keze messzire elér, ugyanis elmozdították az állásából. Menjünk ki a térre, s a dobos mellé állva, a Rada könyv segítségével, fejtsük meg az aktuális üzenetet mely a következő: Gyűlés este a mocsárnál. (Call Conclave Tonight Swamp) A tér másik felén beszéljünk a büfés sráccal, s javasoljuk, hogy térjen vissza a kerekeken lévő üzletével a rendőrség felé (Say...; You say...; Why don't...; I definitely...). Ezután mi is menjünk a rendőrségre, s mikor az ügyeletes kimegy kaját venni, gyorsan nyissuk ki Mosely ajtaját a kulcscsal. Húzzuk ki Mosely asztalfiókját, ahonnan egy nyomkövető szerekezet, s két hozzá való poloska kerül elő. Látogassuk meg a Voodoo múzeumot, s ott helyezzük el az egyik poloskát a rituális koporsóba, más néven Sekey Madoulé-ba. Most menjünk a temetőbe, jegyezzük le az újabb üzenetet a sírról, s a régi üzenet betűit írjuk át az újra. Így három betű marad ismeretlen, ezeket viszont a szövegből ki lehet következtetni: Y,U,M. Ezek után a tégladarabbal - amikor a gondnok nincs ott - üzenjünk a síron Dr. John-nak, hogy hozza a koporsót. Az üzenet tehát: DJBRINGSEKEYMADOULE. Mielőtt a mocsár felé vennénk útunkat, térjünk be Grace-hez, s festessük magunkra a Crash-ről lemásolt tetoválást (I'm going...; Well...). A mocsárnál a keresőnket bekapcsolva hamar megtaláljuk az ünneplőket, ám mielőtt közéjük vegyülnénk, vegyük fel a krokodil maszkot. A szertartás előtt Dr. John, azaz Sas Testvér két kérdést tesz fel (A válaszok: Damballah, Ogoun Badagris). A szertartáson valami kábító port fújnak Gabriel arcába, így elég nagy őrültséget csinál: leveszi a saját, s a papnő maszkját, aki nem más, mint Malia. Malia felismeri őt, ekkor azonban Malia-ba beköltözik Tetelo szelleme, aki pedig Gabriel-ben ősi ellenséget fedez fel. Hősünknek tehát menekülnie kell, ám nem jut messzire, elveszti az eszméletét...

Hetedik Nap

Otthon Grace keltegeti Gabrielt. Mint kiderül, előző este Grace követett minket, s neki köszönhetjük, hogy hazakerültünk. Hívjuk fel Wolfgang-ot s beszéljünk vele, vajon hol lehetnek Tetelo maradványai, és a talizmán (Tetelo; Talisman; Tetelo's Remains; African Homeland). Amikor Wolfgang meghallja, hogy Hartridge rájött Tetelo őshazája hollétére, úgy dönt, azonnal utánanéz a könyvtárában. Nézzünk ki a temetőbe, ahol a Gedde kripta nyitógomját rejtő doboz ezúttal nyitva áll. Nyomjuk meg a gombot. Ekkor valami csörömpölést hallhatunk, s a kriptában koromsötét fogad. Világítsunk a zseblámpánkkal, s húzzuk ki a középső koporsót. Meglepetésünkre Mosely hullája fekszik benne. Ekkor azonban Gabriel elejti a lámpát, s azalatt valaki leüti. Magunkhoz térve vegyük ki az üres koporsóból Mosely pénztárcáját, abból pedig Mosely hitelkártyáját. Otthon Grace közli, hogy Wolfgang üzeni, megtalálta amit keresett, s ránk hagyta a kastélyát. Rendeljünk telefonon (585-1130) egy repülőjegyet Mosely pénzén Németországba (How much...; Charge...), s irány a reptér. A kastélyba érkezve a házvezetőnő, Gerde elmondja, Wolfgang elutazott. Menjünk jobbra a kis szentélybe, s vizsgáljuk meg a képeket, amikről kérdezzük ki Gerde-t (Chapel...; Initiation...). Mint kiderül az Árnyvadászok felavatását ábrázolják, amit végezzünk el mi is: a hálószobaablaknál mossuk meg a kezünket a hóval, ugyanitt vegyük fel a tálat és az ollót az asztalról, valamint a tekercset a falon lévő kis tartóból, vágjunk le a hajunkból, majd a hallban vegyük magunkhoz a tőrt a falról, és a sót Gerde mellől, a szentélyben tegyük a tálat az oltárra, hintsünk bele sót, vágjuk meg magunkat, s a vért eresszük a tálba, térdeljünk le, s végül olvassuk fel a tekercset. Látszólag semmi nem történt, ám Gabriel azanapi álmában mégis értesül róla, hogy Árnyvadásszá vált.









Nyolcadik Nap

Reggel az ágy mellett egy kulcsot pillanthatunk meg, amivel nyissunk be balra, a könyvtárba. Vizsgáljuk meg először a középső polcot, ahol Gabriel egy a Benin Köztársaságról szóló könyvre lesz figyelmes. Olvassunk bele: Gabriel néhány információ mellett egy újabb könyvre talál egy utalást. Keressük meg azt a könyvet is, abba is olvassunk bele, ahol persze egy újabb utalást találunk stb... Egy idő után eljutunk egy könyvhöz, amelyben Gabriel egy fényképen egy az álmaiból ismerős formát, a kör a körben formájú domborzati alakzatot fedezi fel, melyben egy ősi templom rejtőzik. Most már tudjuk, hová kell menni, mutassuk hát meg Gerde-nek a könyvet, hogy meg tudja rendelni a repülőjegyet. (We can...)

Kilencedik Nap

Menjünk be a templomba, ahol a körfolyosón a szétszórt kőlapokat úgy tegyük a helyükre, vissza a falra, hogy az órajárással ellentétesen emelkedjen a rajtuk látható kígyók száma. Két kőlap be van ragadva a helyére, ezekhez viszonyítva kezdjük el a műveletet. Keressük meg a kígyó formájú rudat, s a három kígyót ábrázoló lapnál toljuk be a rudat a lapon lévő lyukba. Ekkor kinyílik a templom ajtaja, ám a múmiák is felélednek. Lassan mozognak, így egy ideig el tudunk jutni, ám egy helyen egyszerre hárman támadnak. Ragadjunk meg egy indát Tarzan módjára, s máris ott vagyunk a bejáratnál, ahol viszont túlerő már végzetesnek bizonyul. Hirtelen azonban megjelenik Wolfgang, aki egy fáklyával néhány másodpercig távol tartja a múmiákat. Ezalatt lépjünk be az ajtón, s az ott lévő lyuk és a rúd segítségével zárjuk le az ajtót. Persze még Wolfgang is gyorsan beugrik, így ketten foghatunk a szentély felderítésébe. A terem végében lévő áldozati kőasztalon vizsgáljuk meg a lyukakat, melyek a falon lévő rudak helyeinek látszanak. Emeljük le tehát a rudakat, s a helyükre téve próbáljuk megemelni az asztal tetejét. Wolfgang szerint feláldozott szív nélkül nem fog az asztal kinyílni, tehát javasolja, hogy vágjuk ki a teremben heverő tetem szívét. Tegyük is ezt meg, ám amint Gabriel belehasít a hullába, egy ördögi varázslatnak köszönhetően Wolfgang-nak már csak a halálhörgését hallhatjuk. Végül tényleg kinyílik a kőaszal, s Gabriel Tetelo maradványai mellett meg is találja a talizmánt, de úgy tűnik meg is kellett fizetni az árát. Gabriel bosszút esküszik.

ÉRTÉKELŐ

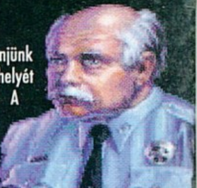
grafika	78%
hang/zene	75%
kezelhetőség	73%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: PC

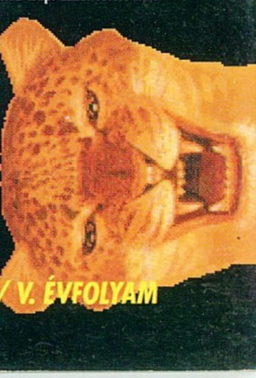
VERZIÓK: PC

Tizedik Nap

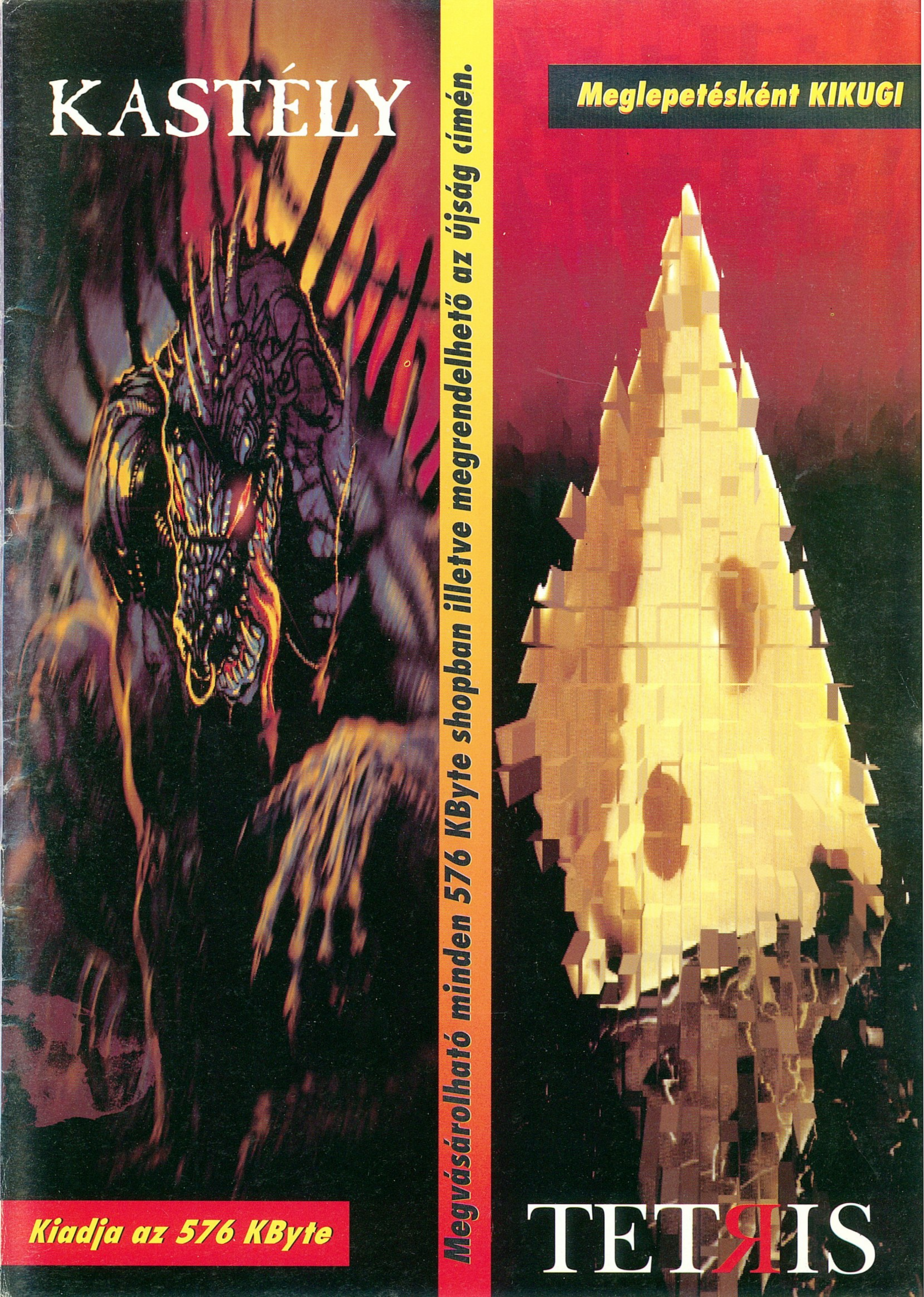


Visszaérkezve New Orleans-ba menjünk rögtön haza, ahol Grace-nek hűlt helyét találjuk, ugyanis elrabolták. A szobánkból egyszer csak előjön Mosely szelleme is, aki mint kiderül, nem is annyira szellem, elmondja ugyanis a történetét, hogy a Gedde kriptában való nyomozásakor, amikor épp rányitott egy bandatag, hogyan vesztette el a pénztárcáját (ismerős történet...). Beszéljünk Mosely-val, s készítsünk tervet (Make a Plan), amit aztán hajtsunk is végre: amíg Mosely még elintéz néhány dolgot, menjünk el a templomba, s a gyónófülke falán látható lyukba illesszük bele a rudunkat. A fülke egy titkos lift. Lent először is helyezzük el a fülke padja alatt Mosely-nak a poloskát és a rudat. Keressük meg a templom raktárhelységét, s onnan hozzunk el két maszkot, s a hozzájuk tartozó köpenyeket is. Keressük meg most azt az irodahelységet, ahol az egyik asztalon egy könyv hever. Ezt vegyük fel, ugyanis a törzstagok neveinek a Radakódjai találhatók benne. Sétáljunk a szentély közepébe, ahol a dobokkal hívjuk el a szobájából Dr. John-t azaz Sas Testvért (Request Brother Eagle). Ezután gyorsan menjünk el Dr. John szobájába, s ott a falról akasszuk le a kódkártyáját. Három kódos ajtó van, az egyik mögött az eszméletlen Grace-t találhatjuk. Időközben Mosely is megérkezik, tehát gyorsan ébresszük fel Grace-t a talizmán segítségével. Ezalatt azonban már az ajtón kívül kezdetét veszi a szertartás, tehát gyorsan kell egy terv: álcázzuk magunkat, és Mosely-t az álarcokkal, míg Grace továbbra is ájultnak tetteti magát. A szertartáson, amikor épp végezni akarnak Grace-szel, mutassuk fel Malia-nak, pontosabban Tetelo-nak a talizmánt. Dr. John-ra sajnos ez nincs hatással, s nyomban megindul felénk. Szerencsére azonban Mosely előrántja fegyverét, és tüzel. A halott robosztus szívéből a vér pont az áldozati asztalra ömlik, ami így kinyílik, s láthatóvá válik a Gedde Bálvány. Tetelo persze még nem adta fel. Először is mentsük meg a barátainkat, s dobjuk oda Mosely-nak a talizmánt. Így persze védtelenül maradunk, viszont amikor Tetelo épp el akarja metszeni a torkunk, elég közel kerülünk az asztalhoz. Kapjuk ki a bálványt, amit Gabriel gyorsan a földhöz csap. Ezzel Tetelo-nak úgy tűnik vége: megnyílik alatta a föld, ám még sikerül megkapaszkodnia. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy Tetelo Malia testét használja, próbáljuk tehát visszahúzni Malia-t. Ekkor Malia látva, hogy nem hagytuk őt cserben, felülkerekedik Tetelo-n, ám mivel tudja, hogy ennek így sosem lesz vége, önként választja a halált. Ezzel tehát a több évszázados küzdelem lezárul.





V.Z.


KASTÉLY
Meglepetésként KIKUGI
Megvásárolható minden 576 KByte shopban illetve megrendelhető az újság címén.
Kiadja az 576 KByte
TETЯIS

576 KByte SHOP

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415







TOVÁBBI BOLTJAINK

BUDAPEST,
Kassák L. u. 64.

SZEGED,
Dugonics u. 9/a

PÉCS,
Teréz u. 15.

SZOMBATHELY,
Szent Márton út 33.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

VESZPRÉM,
Haszkovó út 18/G

GYÖNGYÖS,
Zrínyi út 12.

EGER,
Katona tér 1-3.

SALGÓTARJÁN,
Főtér 1.

SZOLNOK,
SÁRVÁRI KRT. 2.

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151







M I N D E N

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL